কনট্রাক্ট ব্রিজের

মূল সূত্র

'Fundamental Principles of Contract Bridge]

শ্রীআশুতোষ চক্রবর্ত্তী বি, এল্

প্রণীত

প্রাপ্তিস্থান—

অল্ ইণ্ডিয়া পাবলিশিং কোং লিঃ

পুস্তক বিক্রেতা ও প্রকাশক

৩০ নং কর্ণওয়ালিশ ষ্ট্রীট, কলিকাতা।

একটাকা চারি আনা

১৩৪১

গ্রন্থকারের নিবেদন

অধুনা তাস খেলা বহুল জনপ্রিয় হইয়া উঠিয়াছে। বৈঠকখানা ক্লাব প্রভৃতি স্থানে দাবা ও পাশা প্রভৃতির পরিবর্ত্তে তাস খেলারই প্রাদুর্ভাব দেখিতে পাওয়া যায়। তাস খেলা নানারকমের যথা গ্রাফু, ব্রে, টোয়েন্টি-নাইন, শো, স্ক্রু, অক্‌সন্ ব্রিজ, কন্‌ট্র্যাক্ট ব্রিজ ইত্যাদি। গ্রাফু, ব্রে প্রভৃতি খেলা সহজবোধ্য ও অল্প সময়েই আয়ত্ত করিতে পারা যায়। অক্‌সন্ ব্রিজ বিশেষতঃ কন্‌ট্র্যাক্ট ব্রিজ ততটা সহজসাধ্য নহে। এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে হইলে সাধনা ও শিক্ষার প্রয়োজন। ইংরাজি ভাষায় এই খেলার গ্রন্থ অনেক আছে। কিন্তু সেই সকল গ্রন্থের আয়তন বৃহৎ। মসীজীবী ও সংসারভারাক্রান্ত বঙ্গসন্তানের সময়াভাবে পাঠের সুযোগ হয় না। এবং গ্রন্থগুলির মূল্যও অতিরিক্ত হওয়ায় সকলের ক্রয় করিবার শক্তিও নাই। কিন্তু শ্রম অপনোদন করিবার নিমিত্ত খেলার সখ যথেষ্ট আছে।

অল্প শিক্ষা করিয়া ব্রিজ খেলা আত্মপ্রবঞ্চনা মাত্র। আন্দাজি ডাক দিয়া চুক্তি অনুযায়ী খেলা করিতে পারা যায় না। শেষে চান্সের (ভবিতব্যের) দোহাই দিয়া আত্মপ্রসাদ লাভ করিতে হয়। কিন্তু এ খেলা সেরূপ নহে। অঙ্কশাস্ত্রে দুই এ দুই যোগ করিলে যেরূপ চার হয়, কখনও পাঁচ হয় না, কিম্বা তিনও হয় না, সেইরূপ এই খেলার প্রণালী ভাল করিয়া শিক্ষা করিলে ডাক্ অনুযায়ী খেলা করিতে সমর্থ হওয়া যায়। ডাকের সঙ্কেত, ইঙ্গিত ও প্রণালী সুচারুরূপে শিক্ষা থাকিলে কিছুতেই পরাজিত হইবার সম্ভাবনা নাই।

এই ক্ষুদ্র গ্রন্থখানিতে সহজ ভাষায় উক্ত খেলা সম্বন্ধে ডাক দিবার সঙ্কেত ও ইঙ্গিত সরল ও সুখবোধ্য করিবার প্রয়াশ পাইয়াছি। এক্ষণে

বঙ্গভ্রাতৃগণের নিকট এই গ্রন্থখানি সাদরে গৃহীত হইলে পরিশ্রম সফল মনে করিব। অনেকে বলিয়া থাকেন সঙ্কেত অনুসরণ করিয়া চলিলে যন্ত্র চালিতবৎ হইতে হয়। এবং তাঁহারা বলিয়া থাকেন তাঁহারা কোন রীতি নীতি মানেন না। ইহার উত্তরে এই কথা বলা যাইতে পারে যে এই খেলার সমস্তই সাঙ্কেতিক; সঙ্কেত ভিন্ন এক পদও অগ্রসর হইবার উপায় নাই। এবং ইহাও উল্লেখযোগ্য যে চিন্তাশক্তি ও মেধাশক্তির প্রাখর্য্য না থাকিলে এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে পারা যায় না।

অঙ্ক শাস্ত্রে যোগ, বিয়োগ, গুণ, ভাগ প্রভৃতির প্রক্রিয়া যন্ত্র চালিতবৎ বটে, (Mechanical) কিন্তু উচ্চ অঙ্ক শাস্ত্রে যোগ, বিয়োগ, গুণ, ভাগ প্রভৃতির প্রক্রিয়া বর্ত্তমান থাকিয়াও চিন্তাশক্তি ও মেধাশক্তির আশ্রয়ে জটিল প্রশ্নের সমাধানে কৃতকার্য্য হওয়া যায় ইহাও তদ্রূপ। সঙ্কেতগুলিকে আশ্রয় করিয়া বুদ্ধিবৃত্তি ও মনোবৃত্তির প্রভাবে সহজেই গেম ও শ্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া যায়। সুতরাং এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে হইলে সঙ্কেত ও ইঙ্গিতগুলি শিক্ষা করা একান্ত প্রয়োজন।

এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে মিঃ কাল্‌বার্টসন্ মিঃ বিস্‌লি, মিঃ ডালটন, মিঃ সিম্‌স্ প্রভৃতি পাশ্চাত্য মনীষীগণের গ্রন্থপাঠে বিশেষ অভিজ্ঞতা লাভ করিয়াছি সেইজন্য তাঁহাদের নিকট আন্তরিক কৃতজ্ঞতা জ্ঞাপন করিতেছি। ইহাও উল্লেখযোগ্য যে কলিকাতা নর্থ ক্লাবের প্রাণস্বরূপ অক্লান্ত কর্ম্মী মিঃ সিংহ ও হাইকোর্টের সুযোগ্য ব্যারিষ্টার মিঃ এস্, কে, বোসের নিকট অনেক বিষয়ে উপদেশ প্রাপ্ত হইয়াছি সেইজন্য তাঁহাদিগকে আন্তরিক ধন্যবাদ জ্ঞাপন করিতেছি। যতীনবাবু, কৃষ্ণগোবিন্দ বাবু, শচীন, বিশ্বনাথ নলিনীবাবু, কুঞ্জ ও সান্যাল প্রভৃতি বন্ধুবর্গ আমার এই পুস্তক প্রণয়ণ কার্য্যে বিশেষ উৎসাহদান ও সাহায্য করিয়াছেন সেইজন্য তাঁহারা ধন্যবাদার্হ।

সূচীপত্র

ভূমিকা

কণ্ট্র্যাক্ট ব্রিজ খেলায় ৫২ খানি তাস লইয়া চারিজনে খেলিতে হয়। তাসগুলিকে ভাল করিয়া অন্ততঃ ৪।৫ বার মিলাইয়া (Shuffle) লইতে হয়। তাহার পর নির্ব্বাচিত একজন সেই তাসগুলিকে বাম দিক হইতে আরম্ভ করিয়া ৪ জনকে এক একখানি করিয়া বণ্টন করিয়া দিবেন। প্রত্যেকের হস্তে তেরখানি করিয়া তাস হইল। যিনি বণ্টন করিলেন তাঁহার নাম হইল **ডিলার 'Dealer'**। ডিলারের সম্মুখে যিনি বসিয়াছেন তিনি তাঁহার সাথী (**Partner**)। এবং অপর দুইজন **বিপক্ষ (Opponents)**। ডিলার প্রথমে ডাক আরম্ভ করিবেন। ডিলারের হস্তে ডাক দিবার উপযোগী তাস থাকিলে, চিড়িতন (Club), রুইতন (Diamond), হরোতন (Heart), ইস্কাবন (Spade or Royal) এই চারিটী রংএর যে কোনটীতে ডাক দিবেন; কিম্বা ফেরাইএর খেলায় নোট্রাম্প (Notrump) বলিবেন। ডাক দিতে অসমর্থ হইলে পাশ দিবেন এবং বলিবেন নো বিড (No bid) বিড্ শব্দের অর্থ ডাক দেওয়া। তৎপরে ডিলারের বামদিকে যিনি বসিয়াছেন তাঁহার ডাক দিবার পালা। তাহার পর তৃতীয় ও চতুর্থ, পালাক্রমে ডাক দিবেন। এইরূপে ডাক দেওয়া চলিতে থাকিবে। যাঁহার পর আর কোন ডাক হইবেনা তিনিই সেইবার ডাক পাইলেন, এবং তাঁহার নাম হইল **ডিক্লেয়ারার (Declarer)** এবং তাঁহার সাথী (Partner) তখন হইলেন **ডামি (Dummy)** অর্থাৎ মুক (Dumb), তিনি খেলা সম্বন্ধে কিছু বলিতে বা করিতে পারিবেন না; কেবল মাত্র হাতের তাসগুলিকে টেবিলের উপর দেখাইয়া রাখিবেন। এবং পার্টনারের নির্দ্দেশমত এক একখানি তাস দিয়া যাইতে পারেন।

ডিক্লায়ারারের বাম দিক হইতে খেলা আরম্ভ হইবে। তাহার পর ডামির তাস হইতে, এইরূপে পালাক্রমে এক একখানি তাস দেওয়া হইবে। চারজনের দেওয়া হইলে ১টী পিঠ হইল। এইরূপে তেরটী পিঠ হইবে।

যে রংএর তাস খেলা হইবে সেই রং হাতে থাকিতে অন্য রংএর তাস দেওয়া চলে না। পাশ দিলে শাস্তি হয়, তাহাকে **রিভোক পেনাল্টি (Revoke penalty)** বলে। ডিক্লায়ারার (Declarer) যে কয়টী পিঠ লইতে পারিবেন সেই অনুসারে পয়েণ্ট পাইবেন। তবে চুক্তি অনুযায়ী খেলা করিতে না পারিলে জরিমানা স্বরূপ বিপক্ষ পয়েণ্ট পাইয়া থাকে।

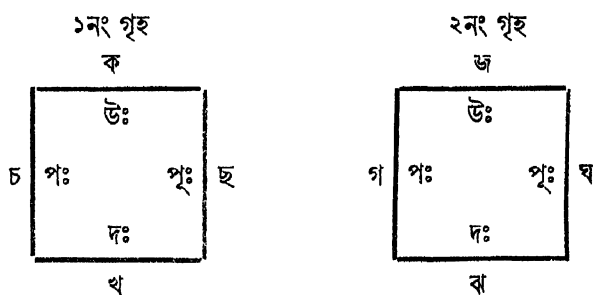
একথা স্মরণ রাখিতে হইবে যে ১টীর ডাক দিলে ৭টী পিঠ লইতে হইবে, ২টীর ডাক দিলে ৮টী পিঠ, তিনটীর ডাকে ৯টী পিঠ—এইরূপে ৬টী ও ৭টীর ডাক দেওয়া চলে। ছয়টী ডাকিলে **ছোট শ্লাম (Little Slam)** এবং সাতটীর ডাককে **বড় শ্লাম (Grand Slam)** বলে। ছয়টীর ডাকে ১২টী পিঠ এবং ৭টীর ডাকে ১৩টী পিঠ লইতে হয়।

প্রত্যেক তাসের সম্মুখভাগের কোণের দিকে ইংরাজি অক্ষরে তাসের পরিচয় দেওয়া আছে; যথা—K = সাহেব, Q = বিবি, J = গোলাম, A = টেক্কা ইত্যাদি। পুস্তক মধ্যে এই অক্ষরগুলি মাত্রই ব্যবহার করা যাইবে।

ভিন্ন ভিন্ন রংএর খেলায় ও নোট্রাম্পের খেলায় পয়েণ্টও ভিন্ন ভিন্ন হইয়া থাকে। কোন্ খেলায় কত পয়েণ্ট পাওয়া যায় এবং ডাউন হইলেই বা কত পয়েণ্ট বিপক্ষকে জরিমানা স্বরূপ দিতে হয় তাহা পরে বলা হইতেছে।

একবার খেলা শেষ হইলে পূর্ব্বে যিনি ডিলার ছিলেন পরবর্ত্তীবারে

তাঁহার বামদিকে যিনি বসিয়াছেন তাঁহার বণ্টন করিবার পালা, তিনি হইবেন সেইবারের ডিলার, এইরূপে পালাক্রমে ডিলার হইতে থাকিবেন। কনট্র্যাক্ট সিঙ্গল্ (**Contract Single**) খেলায় এইরূপে ডিলার হইয়া থাকে; কিন্তু কনট্র্যাক্ট ডুপ্লিকেট খেলায় (**Contract Duplicate**) চারিবার এইরূপে পালাক্রমে ডিলার হইবার পর প্রথমবারে যিনি তাস বণ্টন করিয়াছিলেন তিনি ডিলার না হইয়া দ্বিতীয় বারের ডিলার তাস বণ্টন করিবেন। এইরূপে প্রত্যেক চারিবারের পর একজনকে অতিক্রম করিয়া তাস বণ্টন করিবার ভার অর্পিত হয়।

কনট্র্যাক্ট ডুপ্লিকেট্ (Contract Duplicate) আট জনে দুইটী স্বতন্ত্র গৃহে খেলিতে হয়। দুই পক্ষের চারিজন করিয়া খেলোয়াড় থাকে। ধরা যাউক এক পক্ষের চারিজন ক, খ, গ, ঘ ও অপর পক্ষের চারিজন চ, ছ, জ ও ঝ নিম্নে বর্ণিত দুইটী গৃহে বসিয়াছেন।

১নং গৃহে তাস বণ্টন ও খেলা হইবার পর তাসগুলি না মিশাইয়া থাপে করিয়া ২নং গৃহে পাঠান হয়। ক ও খএর তাস যথাক্রমে জ ও ঝ পাইবে। চ ও ছএর তাস যথাক্রমে গ ও ঘ পাইবে। ইহাতে তাস পাইবার সৌভাগ্যের কথা অন্তর্হিত হয় (Card Luck eliminated)। এইরূপে ডাকের ও খেলার গুণ (merits) পরীক্ষিত হয়।

প্রথম পরিচ্ছেদ

খেলার পয়েণ্ট (SCORING)

	১টী ২টী ৩টী ৪টী	
নোট্রাম্প বা ফেরাই (Notrump)	৪০ + ৩০ + ৩০ + ৩০	চুক্তি অনুযায়ী খেলা হইলে এইরূপ হারে পয়েণ্ট পাওয়া যায়।
♠ইস্কাবন Spade or Royal	৩০ + ৩০ + ৩০ + ৩০	,, ,,
♡হরোতন Heart	৩০ + ৩০ + ৩০ + ৩০	,, ,,
◊রুইতন Diamond	২০ + ২০ + ২০ + ২০	,, ,,
♣চিড়িতন Club	২০ + ২০ + ২০ + ২০	,, ,,

একটী গেম (Game) করিতে হইলে ১০০ একশত পয়েণ্ট পাওয়া চাই। সুতরাং ফেরাইএর খেলায় তিনটীর। হরোতন ও ইস্কাবনে চারিটীর এবং চিড়িতন ও রুইতনে পাঁচটীর খেলা করিতে পারিলে গেম হইয়া থাকে। এইরূপে দুইটী গেম করিতে পারিলে একটী রাবার (Rubber) হয়। ইংরাজি Rub (রাব) শব্দের অর্থ মুছিয়া ফেলা। সুতরাং রাব হইবার পর নূতন করিয়া খেলা আরম্ভ হয়। বিপক্ষের গেম না থাকিলে রাবার পয়েণ্ট ৭৫০ এবং গেম থাকিলে, রাবার পয়েণ্ট ৫০০ শত হইবে। দুই বা ততোধিক পার্ট বা আংশিক গেমের পয়েণ্ট যোগ করিয়া একটী গেমের মূল্য হইলে গেম বলিয়া গণ্য হইবে। কিন্তু পার্ট গেমের পর যে কোন পক্ষের গেম হইলে পার্ট গেমের পয়েণ্ট যুক্ত হইয়া আর গেম হইবে না। ইহা হইল সিঙ্গল্ (single) কণ্ট্র্যাক্ট খেলার পয়েণ্ট।

ডুপ্লিকেট (Duplicate) খেলায় রাবারের মূল্য নাই। সেই জন্য প্রত্যেকবারের খেলার বোনাস্ (Bonus) পয়েণ্ট স্বতন্ত্রভাবে পাওয়া যায়। সে পয়েণ্টের সংখ্যা ৩০০ ও ৫০০ নন্‌ভাল্‌নারেবল্ ও ভাল্‌নারেবল্ অনুসারে তারতম্য হইয়া থাকে।

যদি এক হস্তে রংএর টেক্কা হইতে দশ পর্য্যন্ত যে কোন চারি খানি তাস থাকে তাহা হইলে অনার মূল্য স্বরূপ ১০০ পয়েণ্ট, পাঁচ খানিই থাকিলে ১৫০ পয়েণ্ট, এবং নোট্রাম্পের খেলায় এক হস্তে চারিটী টেক্কা আসিলে ১৫০ পয়েণ্ট পাওয়া যায়।

গেম পয়েণ্ট সরল রেখার নিম্নে (below the line) এবং পার্টগেম পয়েণ্ট, বোনাস্, ডাউন ও অনারের পয়েণ্ট সরল রেখার উপরে (above the line) লেখা হইয়া থাকে।

যদি চুক্তিমত খেলা না হয় তাহা হইলে যে কয়টী কম হইবে সেই কয়টী হইল ডাউন। এবং প্রত্যেক ডাউনের জন্য জরিমানা দিতে হয়। সে জরিমানা ডবল্, রিডবল, ভাল্‌নারেবল, নন্‌ভাল্‌নারেবল্ প্রভৃতি অবস্থা ভেদে তারতম্য হইয়া থাকে। নন্‌ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডবল্ না হইলে প্রত্যেক ডাউনের জন্য অপর পক্ষ ৫০ পয়েণ্ট করিয়া জরিমানা পাইয়া থাকে। এবং এই অবস্থায় ডবল হইলে ডাউনের হার ১০০ হইতে আরম্ভ করিয়া বরবর্ত্তী প্রত্যেকটীর জন্যে ২০০ করিয়া বৃদ্ধি পাইবে। অর্থাৎ ১ম ডাউনের জন্য ১০০, ২য় ২০০, ৩য় ২০০ এইরূপ হারে হইতে থাকিবে। এবং ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডবল না হইলে ১ম ডাউনের জন্য ১০০, ২য় ১০০, ৩য় ১০০ এইরূপ হারে হইতে থাকিবে। এবং ডবল হইলে ১ম ২০০, ২য় ৩০০, ৩য় ৩০০ এইরূপ হারে হইয়া থাকে।

(Double) ডবল শব্দের অর্থ দ্বিগুণ সুতরাং চুক্তিমত খেলা হইলে যে পয়েণ্ট পাওয়া যাইবে ডবল হইলে সেই পয়েণ্টের দ্বিগুণ

হইবে। এবং রিডবল হইলে সেই পয়েণ্টের চতুর্গুণ হইবে কারণ ডবলের ডবল হইল **রিডবল (Redouble)**।

চুক্তির অতিরিক্ত খেলা হইলে প্রত্যেক অতিরিক্ত পিঠের জন্য রং অনুযায়ী পয়েণ্ট নন্‌ভাল্‌নারেবল্‌ অবস্থায় পাওয়া যায় কিন্তু ডবল হইলে প্রত্যেকটীর জন্য ১০০ পয়েণ্ট করিয়া হইবে। এবং রিডবলে ২০০ করিয়া হইবে। আর ভাল্‌নারেবল্‌ অবস্থায় চুক্তির অতিরিক্ত খেলা হইলে বিনা ডবলে রং অনুযায়ী পয়েণ্ট পাওয়া যায় এবং ডবলে ২০০ এবং রিডবলে ৪০০ এইরূপ হারে হইয়া থাকে।

নন্‌ভাল্‌নারেব্‌ল্‌ ছোট শ্লাম ৫০০ এবং বড় শ্লাম ১০০০।

ভাল্‌নারেবল্‌ ছোট শ্লাম ৭৫০ এবং বড় শ্লাম ১৫০০ ভাল্‌নারেবল শব্দটী ইংরাজি শব্দ, অর্থ আঘাতপ্রবণ। অর্থাৎ অল্পেই আঘাতের মাত্রা অধিক হইয়া যায়। উপরোক্ত পয়েণ্টের মাত্রা হইতে ইহার মর্ম্ম সহজেই বুঝিতে পারা যায়। উপরের শব্দ দুইটী সিঙ্গল ও ডুপ্লিকেট খেলায় ভিন্নভাবে ব্যবহৃত হয়। সিঙ্গল খেলায় গেম করিলেই হইল ভাল্‌নারেব্‌ল্‌। কিন্তু ডুপ্লিকেট খেলায় প্রথমবারে সকলেই নন্‌ভাল্‌। দ্বিতীয় বারে ডিলার নন্‌ভাল্‌, বিপক্ষ ভাল্‌; তৃতীয়বার ডিলার নন্‌ভাল্‌, বিপক্ষ—ভাল্‌। এবং ৪র্থ বার সকলেই ভাল্‌নারেবল্‌।

ব্রিজ খেলার উৎপত্তি ও ব্রিজ শব্দের ব্যুৎপত্তি

Encyclopœdia Britannica হইতে মিঃ ডালটন নিম্নলিখিত বৃত্তান্ত সংগ্রহ করিয়াছেন।

ব্রিজ খেলার প্রথম উৎপত্তি কোথায় সে বিষয়ে সঠিক ভাবে বলা যায় না। রাশিয়াই এই খেলায় জন্মস্থান বলিয়া অনুমিত হয়। কিন্তু সে বিষয়ে সঠিক প্রমাণ পাওয়া যায় না। প্রথমে এই খেলার নাম ছিল বিরিচ 'Birich'। রাশিয়ান হুইষ্ট Whist খেলার মত। সেই জন্য এই খেলার জন্মস্থান রাশিয়া বলিয়া ধরা হয়। কিন্তু রাশিয়ার

অভিধানে বিরিচ শব্দ নাই। বহুদিবস পূর্ব্বে রাশিয়ানরা ইরাটাস Ieratache বা Ierache বা ইরাক নামে একপ্রকার ক্রীড়া করিতেন। যাহার সহিত হুইষ্ট Whist খেলার বিশেষ সৌসাদৃশ্য আছে। উক্ত খেলা হইতে সাইবেরিয়া Siberia ও প্রেফারেন্স Preference খেলার উৎপত্তি হইয়াছে। এই খেলার রীতিনীতি অনেক বিষয়ে ব্রিজ খেলার সহিত মিলিতে দেখিতে পাওয়া যায়। উক্ত খেলা কেমন করিয়া ব্রিজ খেলায় পরিণত হইল তাহার ইতিবৃত্ত পাওয়া যায় না। সম্ভবতঃ Lavantine লেভেনটাইনই ইহার জন্মস্থান। পঞ্চাশ বৎসরের অধিক হইল, পূর্ব্ব ইউরোপে বিশেষতঃ কনষ্ট্যান্টিনোপল্ ও গ্রীসে ব্রিজ খেলা হইত। গ্রীসই ইহার জন্মস্থান বলা যাইতে পারে।

Birich শব্দ Bridge শব্দে পরিণত হইয়াছে এবিষয়ে কোন সন্দেহ নাই। ১৮৯৪ খৃঃ শরৎকালে কায়রো প্রত্যাগত লর্ড ব্রুহাম সাহেব পোর্টল্যাণ্ড ক্লাবে হুইষ্ট খেলিতে ছিলেন। খেলিতে খেলিতে রংএর তাস উল্টাইয়া রাখিতে ভুলিয়া যান। যখন তাঁহার এবিষয়ে মনোযোগ আকর্ষণ করা হইল তিনি বলিলেন "আমি মনে করিয়াছিলাম ব্রিজ্ খেলিতেছি"। সকলে ব্রিজ খেলা সম্বন্ধে জানিবার আগ্রহ প্রকাশ করিলে তিনি তাহাদিগকে ব্রিজ খেলার পদ্ধতি দেখাইলেন। এবং সকলে ব্রিজ খেলায় এত বিমুগ্ধ হইয়াছিলেন যে সেই সময় হইতে পোর্টল্যাণ্ড ক্লাবে নিয়মিত ভাবে ব্রিজ খেলা চলিতে থাকে। পোর্টল্যাণ্ড ক্লাব হইতে অন্যান্য ক্লাবে এই খেলা শীঘ্রই পরিব্যাপ্ত হইতে থাকে। এইরূপে ব্রিজ খেলা ইংরাজদিগের জাতীয় খেলায় পরিণত হইল।

লণ্ডন ক্লাবে যদিও এই খেলা অপরিজ্ঞাত ছিল তথাপি ব্রিটেনের অন্যান্য স্থানে বহু পূর্ব্ব হইতে এই খেলার প্রচলন ছিল। ১৮৮৬ খ্রীষ্টাব্দে "Birich or Russian Whist" বিরিচ বা রাশিয়ান হুইষ্ট নামে লণ্ডনে একখানি ক্ষুদ্র পুস্তক প্রকাশিত হইয়াছিল। যদিও

খেলার বিবরণ ইহাতে খুব সংক্ষিপ্ত ভাবে দেওয়া আছে তথাপি ডাক দিবার ও পয়েন্ট লিখিবার পদ্ধতি ব্রিজ খেলার মত। British Museum ও Bedlieamএ এই পুস্তক এখনও বর্ত্তমান আছে।

অক্‌সন্ ব্রিজের উৎপত্তি ভারতবর্ষে। ভারতীয় সিভিল সারভিসের তিন জন সভ্য মিঃ এফ রো, মিঃ হুডসন এবং অন্য একজন শৈল-নিবাসে অবস্থান করিতেন। সেখানে চতুর্থ ব্যক্তি না থাকায় তিন জনেই খেলিতেন। তিন জনে গলা কাটা "Cut throat" খেলায় বিরক্ত হইয়া নূতন পদ্ধতিতে ডাক দিবার উপায় নির্দ্ধারণ করিলেন এবং ইহার নাম দিলেন অক্‌সন্ ব্রিজ। কোন্ সালে অক্‌সন্ ব্রিজের প্রথম উৎপত্তি তাহা সঠিক বলা যায় না। তবে ১৯০৩ খৃঃ ১৬ই জানুয়ারি টাইম্‌স্ পত্রিকায় মিঃ অসওয়াল্ড ক্রফোর্ড সাহেবের একখানি পত্র প্রকাশিত হয় এবং সেই পত্রে তিন জনের অক্‌সন্ ব্রিজ খেলার সংক্ষিপ্ত নিয়মাবলী দেখিতে পাওয়া যায় "The new game of Auction Bridge for three players"। ইহার পর ১৯০৪ খৃঃ মিঃ জন দো অক্‌সন্ ব্রিজ নামে একখানি পুস্তক সংকলন করেন। পায়োনিয়ার প্রেস ইহার প্রকাশক। এই সময় পর্য্যন্ত তিন জনেই এই খেলা চলিত। ডেলিমেল পত্রিকায় ১৯০৬ খৃঃ বিশদভাবে এই খেলার বৃত্তান্ত বাহির হয়, মিঃ অসওয়াল্ড ক্রফোর্ড ইহার লেখক। ব্রিটেনে ব্রিজ খেলার ইনিই প্রধান পৃষ্ঠপোষক বলিয়া অনুমিত হয়। ইহার পর বাথ ক্লাব্, ব্রিজ খেলা, চারি জনের খেলায় পরিণত করিলেন। এবং নিয়মগুলি দৃঢ় ভিত্তির উপর সংস্থাপন করিলেন। এই বাথ ক্লাবেই প্রথমে অক্‌সন্ ব্রিজ খেলা হইয়াছিল এবং কিছু দিন যাবৎ অন্যস্থানে এই খেলা পরিব্যাপ্ত হয় নাই। ১৯০৭ খৃঃ পোর্টল্যাণ্ড ক্লাবে এই খেলা আরম্ভ হয় তথা হইতে দ্রুত সকল স্থানে পরিব্যাপ্ত হইয়া পড়ে। *

* (ইণ্ডিয়ান ব্রিজ ওয়ার্ল্ড ১৯৩৩ অক্টোবর সংখ্যা হইতে অনুদিত)

কলিকাতা সহরতলী ও অন্যান্য স্থানে প্রায় ত্রিশ বৎসরের ঊর্দ্ধকাল ব্রিজ খেলা প্রচলিত আছে। এখন যেরূপ ব্রিজ খেলার বহুল প্রচার হইয়াছে এবং ক্লাব প্রতিষ্ঠিত হইয়াছে তখন সেরূপ ছিল না। 'Calcutta', 'Bengal' প্রভৃতি ক্লাবে সাহেবেরা এই খেলা খেলিতেন। ধনী ও বিদ্বান বঙ্গবাসী এই সকল সাহেবের সংশ্রবে আসিয়া এই খেলা শিক্ষা করেন এবং নিজেদের মধ্যে প্রচারিত করেন। প্রথমে ফ্যামিলি ব্রিজ নামে একপ্রকার ব্রিজ খেলা হইত। তাহার পর নালো ব্রিজ, পরে অক্‌স্‌ন্‌ ব্রিজ এবং পরিশেষে কনণ্ট্র্যাক্ট ব্রিজ খেলার প্রচলন হয়। এক্ষণে বহু ক্লাবে টুরনামেণ্ট খেলা হইয়া থাকে। শোনা যায় প্রথমে টালায় ব্রিজ টুরনামেণ্ট খেলা হইয়াছিল। কণ্ট্র্যাক্ট ব্রিজ খেলা ৪।৫ বৎসরের অধিক হইবে না।

পূর্ব্বে উক্ত হইয়াছে Bridge শব্দ Birich শব্দ হইতে উৎপন্ন হইয়াছে। Birich শব্দ সম্ভবতঃ Berich শব্দের অপভ্রংশ। Be-rich শব্দের অর্থ "ধনী হও"। ব্রিজ খেলায় বাজি (Stake) রাখা হয়। বাজি (Stake) জিতিলে অর্থ পাওয়া যায়। সুতরাং রাশিয়ান হুইষ্ট খেলার অপর নাম "Berich"; এবং "Berich" কালক্রমে "Birich"এ পরিণত হওয়া বিচিত্র নহে। এই অনুমান সত্য হইলে রাশিয়া যে এই খেলার জন্মস্থান সে বিষয়ে কোন সন্দেহ নাই। যাহা হউক Birich হইতে ব্রিজ নাম হইয়াছে ইহা নিঃসন্দেহ। নামটী খেলার উপযোগীই হইয়াছে। ব্রিজ শব্দের অর্থ সেতু। সেতু সাধারণতঃ নদী বা খালের উপরই নির্ম্মিত হইয়া থাকে। নদী বা খালের দুই পার্শ্বের সংযোগ সাধন করে এই সেতু এবং পারাপারের সুবিধা করিয়া দেয়। দুই পার্শ্বে উপবিষ্ট দুইজন সাথীর তাস পরস্পর মিলিত হইলে তাসের সেতু নির্ম্মিত হইল। বিপক্ষ দল হইল নদী বা খাল। ডাকগুলি (Bids) হইল পথিক। সেতু সুদৃঢ় না হইলে

পথিকের ভার বহনে অসমর্থ হইয়া অধঃপতিত হয়। ডাকও শক্তি অনুযায়ী না হইলে ডাউন হইয়া যায় অর্থাৎ তাসের সেতু ডাকের ভার বহন করিতে অসমর্থ হয়। সুতরাং পরস্পরের ডাক হইতে জানিয়া লইতে হয় সেতু নির্ম্মাণোপযোগী শক্তি আছে কি না। নদীর এক ধার ভাল হইলেও অন্যধার যদি ভাঙ্গন ধরা কিম্বা ধ্বসা ধরা হয় তাহা হইলে সে স্থানে সেতু নির্ম্মাণ করিতে যাওয়া বাতুলের কার্য্য। সেইরূপ এক হস্তে ভাল তাস থাকিলে অন্য হস্তে কিছুই না থাকিলে ক্রমাগত ডাকিয়া খেলা করিবার প্রয়াস পাওয়া বুদ্ধিমানের কার্য্য নহে। নদীর দুই ধার ভাল হইলে সেখানে সেতু নির্ম্মিত হইতে পারে। দুই হস্তের তাস ভাল হইলে তবে ডাক অনুযায়ী খেলা হইতে পারে। মনে রাখা উচিত এক হস্তে তালি বাজে না এবং সম্মিলনই শক্তি।

ডাক দিয়া পরস্পরের তাস জানিয়া লইতে হয় সেইজন্য অক্সন্ ব্রিজ বলা হয়। অক্সন্ শব্দের অর্থ নীলাম। নীলামে ডাক দিতে হয় এবং যে সর্ব্বোচ্চ ডাক দিতে সমর্থ হয় সেই নীলামী জিনিষের অধিকারী হয়। ব্রিজ খেলায়ও ডাক দিতে হয় এবং যাহার সর্ব্বোচ্চ ডাক হয় সেই সেইবার খেলা লইবার অধিকারী হয়। অক্সন্ ব্রিজও কণ্ট্র্যাক্ট ব্রিজ এক জাতীয়; তবে প্রভেদ এই যে অক্সনে ১টীর ডাক দিয়া পাঁচটীর খেলা করিলে গেমের অধিকারী হওয়া যায় কিন্তু কণ্ট্র্যাক্টে গেম না ডাকিলে গেম পাওয়া যায় না এবং শ্লাম না ডাকিলে শ্লাম পাওয়া যায় না। ১টী বা ২টীর ডাক দিয়া গেম বা শ্লাম করিলে গেমের ও শ্লামের পয়েণ্ট পাওয়া যায় না। কেবলমাত্র যে কয়টীর খেলা হইবে সেই কয়েটীর পয়েণ্ট পাওয়া যাইবে। পূর্ব্বাহ্নেই চুক্তি করিয়া লইতে হয়। সেইজন্য কণ্ট্র্যাক্ট নাম দেওয়া হইয়াছে। সুতরাং অক্সন্ অপেক্ষা কণ্ট্র্যাক্টের ডাক দেওয়া কঠিন। পরস্পরের ডাকের মধ্য দিয়া জানিয়া লইতে হইবে গেম করিতে পারা যায় কি না, শ্লাম আছে কি না, অথবা

আংশিক গেম (Part game) হইবে। পার্ট গেমও উপেক্ষনীয় নহে কারণ দুইটী কি তিনটী পার্ট গেমের পয়েণ্ট যোগ করিয়া গেম পয়েণ্টের সমান হইলে একটী গেম গণ্য হয়।

এই সকল সমস্যার সমাধান করিতে হইলে তাসের মূল্য নিরূপণ (Card valuation) হস্তের শক্তি নিরূপণ (Hand valuation) এবং তাসের বিভাগ (Distribution) সম্বন্ধে জ্ঞান থাকা আবশ্যক।

দ্বিতীয় পরিচ্ছেদ

তাসের মূল্য নিরূপণ (CARD VALUATION)

মূল কথা সর্ব্বদা স্মরণ রাখিতে হইবে যে কণ্ট্র্যাক্ট ব্রিজ তাসের খেলা টেক্কা সাহেবের খেলা। একটু অনুধাবন করিলেই এই কথার তাৎপর্য্য বুঝিতে পারা যায়। মোটের উপর তেরটী পিঠ। এই তেরটী পিঠের মধ্যে চারিটী রংএর টেক্কা এবং সাহেবের দ্বারা সাধারণতঃ ৮টী পিঠ লইতে পারা যায়। যদিও রংএর খেলায় সময়ে সময়ে এ নিয়মের ব্যতিক্রম হইয়া থাকে ফেরাইএর খেলায় (No trump) টেক্কা সাহেবের মূল্য এক বিন্দুও কম হয় না। সুতরাং চারিটী রংএর টেক্কা ও সাহেবের মূল্য ৮ পিঠ (8 tricks) ধরিয়া মূল্য নির্দ্ধারণে অগ্রসর হইতে হইবে। তের পিঠের মধ্যে ৮টী পিঠ বাদ দিলে বাকী রহিল ৫ পিঠ,. এই পাঁচ পিঠ অন্যান্য তাসের দ্বারা অধিকার করিতে হয়। সুতরাং অবশিষ্ট তাসের পিঠ লইবার ক্ষমতা কম নহে। সময়ে সময়ে ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া (Eastablished) পিঠ লইতে সমর্থ হয়। মোটামুটী অনুপাত ৮ : ৫ এইরূপই ধরিয়া লইয়া মূল্য নিরূপণ করা হয়।

রংএর খেলায় সময়ে সময়ে টেক্কা সাহেবের পিঠ পাওয়া যায় না সেইজন্য অন্যতাসের প্রাধান্য হইয়া থাকে। ধরা যাউক ডিক্লায়ারের হস্তে বিবি গোলাম লইয়া ইস্কাবনের পাঁচখানি তাস আছে। ডামির হস্তে ইস্কাবন নাই। রং হইয়াছে রুইতন। বিপক্ষদলের একজনের হস্তে মাত্র ইস্কাবনের টেক্কা সাহেব আছে। দুইবার ছোট ইস্কাবন রুপ করাইয়া লইলেই এবং বিপক্ষের হস্ত হইতে সমুদয় রং কাড়িয়া লইলেই ইস্কাবনের বিবি গোলাম ইত্যাদির পিঠ হইল। এ ক্ষেত্রে ইস্কাবনের

টেক্কা সাহেবের পিঠ হইল না। দুই হস্তে কিম্বা একই হস্তে তাসের সংযোগ এক রংএর তাসের প্রাচুর্য্য ও প্রাবল্য কোন রংএর অভাব (void) প্রভৃতি বিষয় তাসের মূল্য নিরূপণ কার্য্যে সহায়তা করে। যাহা হউক ৮ পিঠ নিয়মকে (8 trick rule) মূল মন্ত্র করিয়া তাসের মূল্য নিরূপণ করা হইয়া থাকে।

(ক) অনারট্রিক মূল্য

টেক্কা হইতে দশ পর্য্যন্ত পাঁচখানি তাসকে অনার তাস কহে। অনার তাস বা তাসের সংযোগে তাসের যে মূল্য হয় তাহার নাম অনারট্রিক্ মূল্য। কোন্ কোন্ তাসের সংযোগে কি কি মূল্য হইবে তাহার তালিকা নিম্নে দেওয়া গেল।

১। অর্দ্ধপিঠ মূল্যের তাস (half trick)

† K × একই রংএর ,,

Q J × ,, ,,

Q × এবং J × বিভিন্ন রংএর যুক্ত মূল্য (+ value)

২। একপিঠ মূল্যের তাস (1 trick)

A একই রংএর ,,

K J × ,, ,,

K. Q ,, ,,

K × এবং Q × বিভিন্ন রংএর যুক্ত মূল্য (plus value)

৩। ১½ পিঠ মূল্যের তাস (1½ tricks)

A Q একই রংএর

A J 10 ,,

K Q J ,,

K Q 10 ,,

---

† × চিহ্নগুলি ক্ষুদ্র তাস বুঝিতে হইবে।

৩। দুই পিঠ মূল্যের তাস

A K একই রংএর

THE CULBERTSON STANDARD TABLE OF HONOUR TRICKS

½ Trick	1 Trick
Any K × or Q. J. × Q × and J × of different suits	Any Ace, K J × or K Q K × + Q × of different suits
1½ Tricks	2 Tricks
Any A Q, A J 10, K Q 10	Any A K

উপরে মোটামুটী মূল্য দেওয়া হইল। তাসের অবস্থান অনুসারে (position) মূল্যের হ্রাস বৃদ্ধি হইয়া থাকে। মনে করা যাউক এক হস্তে চিড়িতনের সাহেব ও আর একখানি ক্ষুদ্র তাস আছে। ইহার ঠিক বাম দিকের হস্তে চিড়িতনের টেক্কা ও বিবি আছে। তিনি ডাক দিলেন চিড়িতন। সুতরাং সাহেবের আর মূল্য রহিল না। দক্ষিণ দিকে চিড়িতনের টেক্কা থাকিলে সাহেবের মূল্য হইল ১টী পিঠ। আবার ধরা যাউক পার্টনার ডাক দিলেন ইস্কাবন। ইস্কাবনের সাহেব হস্তে থাকিলে তাহার মূল্য হইল ১টী পিঠ এবং অর্দ্ধ পিঠ নহে। তাসের মূল্য নিরূপণ করিবার সময় এসব দিকে বিশেষভাবে লক্ষ্য রাখিতে হয়। ডাক দিবার সময় এইগুলি মনে রাখিলে ঠকিতে হয় না।

(খ) প্লেয়িং ট্রিক Playing Trick

টেক্কা, সাহেব প্রভৃতি অনার তাসের দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। রংএর তাসে দুরি তিরি প্রভৃতি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসেও এক একটী পিঠ

পাওয়া যায় এবং এক জাতীয় পর্য্যাপ্ত তাস থাকিলে, টেক্কা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসগুলি বাহির হইয়া গেলে ক্ষুদ্র তাসগুলি দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। সুতরাং অবস্থা ভেদে সকল তাসেরই পিঠ লইবার ক্ষমতা আছে। হস্তে তাসের সংযোগ, বিভাগ, শূন্যতা প্রভৃতি হইতে কয়টী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে তাহা নির্ণয় করা হয়। টেক্কা ও সাহেবের দ্বারা যে পিঠ পাওয়া যায় তাহাকে **নিশ্চিত পিঠ** (Sure Trick) বলা হইয়া থাকে এবং অন্যান্য তাসের দ্বারা যে পিঠ ভবিষ্যতে পাওয়া যাইবে বলিয়া আশা করা যায় তাহাকে **সম্ভাব্য পিঠ** (Probable Trick) বলা হইয়া থাকে। হস্তের তাস সমূহের দ্বারা যতগুলি পিঠ পাওয়া যাইবে বলিয়া অনুমিত হয় তাহাই হস্তের প্লেয়িং ট্রিকের পরিমাণ। অনার তাসের সংযোগে যে অনারট্রিক মূল্য ধরা হইয়াছে সে সমুদয়ের প্লেয়িংট্রিক মূল্য হিসাবে একই। তবে রংএর খেলায় রংএর তাসে প্লেয়িংট্রিক মূল্য কিরূপ ধরা হয় এবং অন্য তাস সংখ্যায় পর্য্যাপ্ত হইলে তাহারই বা প্লেয়িংট্রিক মূল্য কত হইবে তাহার বিবরণ নিম্নে প্রদত্ত হইল।

রং করা হইলে অনার তাসের সংযোগে প্লেয়িংট্রিক মূল্য এইরূপ হইবে। যথা ঃ—

			প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা				প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা
A.	K.	Q.	৩টী	A.	Q.	×	১½
A.	K.	J.	২½	A.	J.	10.	১½
A.	Q.	J.	২½	K.	Q.	10.	১½
A.	Q.	10.	২	K.	J.	10.	১½
K.	Q.	J.	২	Q.	J.	10.	১

চারিখানি তাসে রং ডাকা হইলে অনার সংযোগে প্লেয়িংট্রিক বাদে প্লেয়িংট্রিক আরও একটী অধিক ধরা হইয়া থাকে। ধরা যাউক A Q × × এই চারিখানি তাসে রং ডাকা হইয়াছে। অনার

তাস সংযুক্ত প্লেয়িংট্রিক মূল্য হইল ১½ এবং রংএর চারিখানি তাস থাকায় প্লেয়িংট্রিক আরও একটী অধিক হইল। সুতরাং উক্ত চারিখানি তাসে প্লেয়িংট্রিক হইল ২½টী। এইরূপ পাঁচখানি তাসে রং ডাকা হইলে যথা—A. Q. J × × অনারতাস সংযুক্ত প্লেয়িং ট্রিকের মূল্য হইল ২½ এবং আরও দুইটী অধিক (পাঁচখানি তাস থাকায়) ধরা হইয়া থাকে। একুনে প্লেয়িংট্রিক হইল ৪½টী সুতরাং অনার তাস সংযোগে প্লেয়িংট্রিকের মূল্য বাদে তাসের প্রাচুর্য্য হেতু চতুর্থ তাস হইতে প্রত্যেক খানির জন্য একটী করিয়া প্লেয়িংট্রিক ধরা হইয়া থাকে।

রং ভিন্ন অন্য তাসের প্লেয়িংট্রিক গণনা করিতে হইলে দেখিতে হইবে সেই তাসের অনার মূল্য কিছু আছে কি না। অনার মূল্য বাদে তাসের প্রাচুর্য্য হেতু কিরূপ প্লেয়িংট্রিকের মূল্য হইবে তাহার বিবরণ নিম্নে দেওয়া গেল। এক রংএর তিনখানি তাসে অনার ভিন্ন প্লেয়িংট্রিক মূল্য কিছুই ধরা হয় না। কারণ তৃতীয় দফায় তুরুপ হইবার সম্ভাবনা।

৪খানি তাস এক রংএর অনার বাদে প্লেয়িংট্রিক মূল্য ½ দুই হস্ত মিলিলে ১
৫ ,, ,, ,, ,, ১ ,,
৬ ,, ,, ,, ,, ২ ,,

তুরুপমূল্য—ডামির হস্তে কোন রংএর তাস চিক হইলে কিম্বা একখানি ও দুইখানি থাকিলে (Void, Singleton or Doubleton) রংএর খেলায় তুরুপের দ্বারা পিঠ পাওয়া যায়। সেগুলিকেও প্লেয়িংট্রিক ধরা হইয়া থাকে।

তুরুপমূল্য ডামির হস্তে

রংএর সংখ্যা	অন্য রংএর চিক বা শূন্য (Void)	১খানি (Singleton)	২খানি (Doubleton)
৩	২	১	½
৪	৩	২	১

প্রশ্ন উঠিতে পারে পিঠের মূল্য ½ কিম্বা ১½ কেমন করিয়া হইতে পারে। ½ পিঠও হইতে পারে না, ১½ পিঠও পাওয়া যায় না। ইহার উত্তর অতি সহজ। এক রং এর টেক্কা বিবি হইলে তাহার মূল্য হইল ১½। টেক্কা বিবি যাহার হস্তে আছে তাহার দক্ষিণ দিকে সাহেব থাকিলে দুইটী পিঠ পাওয়া যাইবে, আর বাম দিকে সাহেব থাকিলে বিবির পিঠ পাওয়া যায় না। সুতরাং এক্ষেত্রে একটী মাত্র পিঠ হইবে। সাহেব কোথায় জানা নাই সে জন্য মাঝামাঝি ধরা অযুক্তিযুক্ত নহে। উপরোক্ত উদাহরণ হইতে দেখা যায় যে কোন ক্ষেত্রে দুইটী পিঠ এবং কোন ক্ষেত্রে একটী পিঠ পাওয়া যাইতেছে। এই দুই ক্ষেত্রের যুক্তমূল্যকে ২ দিয়া ভাগ করিলে ভাগফল—

১½ হয় (২ + ১) ÷ ২ = ১½)

অনারট্রিক মূল্য   প্লেয়িংট্রিক মূল্য

১ = ♠ K Q = ১
½ = ♡ K × × × ½ + ½ = ১
১½ = ◊ A Q 10 × ২ + ১ = ৩
(১) ½ = ♣ Q. J × ½

৩½   ৫½

রুইতনে ১টীর ডাক হইলে।

অনার মূল্য   প্লেয়িং ট্রিক মূল্য

(২) ২ = ♠ A K J 10 × × ২½ + ৩ = ৫½
½ = ♡ K × = ½
১ = ◊ A × × = ১
০ = ♣ × × = ০

৩½   ৭

ইস্কাবনে ১টীর ডাক হইলে।

এক্ষণে প্রশ্ন হইতে পারে তাসের মূল্য দুই প্রকারে কেন ধরা হয়। পিঠ লইবার ক্ষমতা অনার ও ক্ষুদ্র তাসের উভয়েরই বর্ত্তমান। রংএর টেক্কা সাহেবের যেরূপ পিঠ পাওয়া যায়, দুরি তিরিতেও সেইরূপ পিঠ পাওয়া যাইতে পারে। রংএর টেক্কায় মাত্র ১টী পিঠ পাওয়া যায়, দুইটী পিঠ পাওয়া যায় না। তিরি কিংবা দুরিতেও সেইরূপ ১টীই পিঠ পাওয়া যায়। সুতরাং পার্থক্য না করাই উচিত ছিল। কেন পার্থক্য করা হইয়াছে তাহার উত্তর সহজ ও সরল। ব্রিজ খেলায় আক্রমণ (attack) ও প্রতিরোধ (defence) দুইটী ক্রিয়া বর্ত্তমান। একটীর ডাক দেওয়ার অর্থ আক্রমণের উদ্যোগ করা। আক্রমণ করিতে হইলে আক্রান্ত হইবারও ভয় আছে; সুতরাং আত্মরক্ষার অস্ত্রের প্রয়োজন। টেক্কা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসগুলি প্রথম ও দ্বিতীয় দফায় বিপক্ষের গতিরোধ করিতে সমর্থ হয়। ক্ষুদ্র তাসের দ্বারা বিপক্ষের গতিরোধ করিতে পারা যায় না। সুতরাং অগ্রে আত্মরক্ষার অস্ত্র না থাকিলে আক্রমণ করা যায় না। অনার তাসগুলি দুর্ভেদ্য বর্ম্মস্বরূপ। প্রতিরোধ ক্রিয়ায় এই অনার তাসগুলি বড়ই শক্তিশালী ও মূল্যবান। বিশেষতঃ অনার তাসগুলির সহিত মিলিত হইয়া ক্ষুদ্র তাসগুলির শক্তি বৃদ্ধি পায়। সেইজন্য অনারট্রিকের মূল্য ও প্লেয়িংট্রিকের মূল্য ভিন্নভাবে ধরা হইয়াছে। দুইভাবে তাসের মূল্য সুচারুরূপে নির্দ্ধারণ করিতে সমর্থ হইলে কোন ডাক দেওয়া কঠিন হয় না।

(গ) কয়টী অনারট্রিকে কয়টীর খেলা হইতে পারে।

দুই হস্ত মিলাইয়া কত অনার ট্রিক্ থাকিলে কয়টীর খেলা হইতে পারে তৎসম্বন্ধে অভিজ্ঞতা থাকা প্রয়োজন নচেৎ অযথা অতিরিক্ত ডাকিয়া খেলা ডাউন হইবার সম্ভাবনা। মোটামুটি দুই হস্ত মিলাইয়া ৪ হইতে ৪½ ট্রিক্ (অনার) থাকিলে ১টীর খেলা; প্রায় ৫টী ট্রিক্

থাকিলে ২টীর খেলা ; প্রায় ৬টী কিংবা ৬½ ট্রিক থাকিলে গেম। ৬½ হইতে ৭, ৭½ পর্য্যন্ত ছোট শ্লাম (L.S) ৮টী কিংবা প্রায় ৮টী থাকিলে বড় শ্লাম (G.S) হইবে। সময়ে সময়ে তাসের বিভাগ ভাল হইলে নির্দ্দিষ্ট ট্রিক্ অপেক্ষা কম ট্রিকেও গেম ও শ্লাম হয়।

নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিক্ অপেক্ষা কম ট্রিকে গেম যথা—

	♠ J. 10. 8. 7. 5 ♡ 9. 8. 3 ◇ A Q 10 × ♣ 10	
♠ A. K. 3 ♡ A. 6. 4. 2 ◇ 5. 4. 3. 2 ♣ 6. 2.	উঃ পঃ পূঃ দঃ	♠ 9. 6. 4. 2 ♡ Q ◇ K. 9. 7. 4 ♣ A. 9. 5. 3
	♠ Q ♡ K. J. 10. 7. 5 ◇ J ♣ K. Q. J. 8. 7. 4	

উত্তর ও দক্ষিণদিকের হস্ত মিলাইয়া দেখা যাইতেছে দুই হস্তে অনার ট্রিকের মূল্য ৪টীর অধিক হইবে না। কিন্তু হরোতন রং করিলে এই তাসেও গেম আছে। বিপক্ষ হরোতনে ১টী, চিড়িতনে ১টী ও ইস্কাবনে ১টী পিঠ পাইবে। কোন টুরনামেণ্ট খেলায় এই তাস আসিয়াছিল।

আবার ৭টী অনার ট্রিক্ এক হস্তে আসিলেও গেম করিতে পারা যায় না। মধ্যবর্ত্তী তাসসমূহ বিপক্ষের হস্তে থাকিয়া পার্টনারের হস্তে কিছুই না থাকিলে এইরূপ হইয়া থাকে। যথা—

এরূপ তাস সাধারণতঃ আসে না। সাধারণভাবে যেরূপ হইয়া থাকে তাহারই বিবরণ উপরে দেওয়া হইয়াছে। দোরঙ্গা তাস (two suitors) হইলে নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিক অপেক্ষা কম ট্রিকেও গেম হইয়া থাকে। আবার যদি এরূপ হয় যে দুই হস্তের তাস দুইটী বিভিন্ন রংএ চিক (void), এবং যে রং ডাকা হইয়াছে তাহা উভয় হস্তে বেশ মিলিয়াছে, এরূপ ক্ষেত্রে দুই হস্তের রংগুলি রুপের দ্বারা সহজেই গেম করা যাইতে পারে। (cross ruffing বা মাকুরুপ)। অধিক অনারট্রিকের আবশ্যকতা নাই। যথা—

এইরূপ তাসের বিভাগ সচরাচর হয় না। প্লেয়িং ট্রিকের পরিমাণের হ্রাস বৃদ্ধি অনুসারে গেম ও শ্লাম করিতে অনার ট্রিকের হ্রাস বৃদ্ধি হইয়া থাকে। উপরে যে নিয়ম দেওয়া হইয়াছে তাহা সাধারণ (normal) তাসের জন্য, অসাধারণ (abnormal) তাসের জন্য নহে।

তৃতীয় পরিচ্ছেদ

তাসের বিভাগ (DISTRIBUTION)

কোন ডাক (Bid) দিতে হইলে কিম্বা কোন ডাকের উত্তর (Response) দিতে হইলে হস্তে তাসের বিভাগ কিরূপ তাহা দেখিয়া লইতে হয়। কারণ তাসের বিভাগের উপর অধিকাংশ সময়েই গেম বা শ্লাম নির্ভর করে। হস্তে তাসের বিভাগ সাধারণতঃ দুই প্রকার আকার ধারণ করে। (১) **সম** (২) **অসম**।

(১) যে তাসের মধ্যে চারিটী রং সমানভাবে অথবা প্রায় সমানভাবে বর্ত্তমান থাকে, কোন রংএ চিক (void) বা একখানি (Singleton) নাই তাহাকে **সম বিভাগ কহে।** (Balanced)

যথা—

৪—৪—৩—২

৪—৩—৩—৩

৫—৩—৩—২

(২) হস্তে কোন একটী রংএর তাস প্রচুর হইয়া অন্য কোন রংএ চিক (void) বা একখানি (Singleton) হইলে তাহাকে **অসম বিভাগ কহে।** (Unbalanced)

যথা—

৫—৪—৩—১

৬—৪—২—১

৬—৩—৩—১

৬—৫—২—০

৭—৫—১—০

ইত্যাদি—

সম বিভাগের তাস নোট্রাম্পের উপযোগী। অসম বিভাগের তাস রংএর উপযোগী। সম বিভাগের তাসে প্লেয়িংট্রিক কম। সুতরাং গেম করিতে হইলে অধিক অনার ট্রিকের প্রয়োজন হয়। অসম বিভাগের তাসে প্লেয়িং ট্রিক প্রচুর থাকায় অল্প অনার ট্রিক লইয়াও গেম ও শ্লাম হইয়া থাকে।

রংএর খেলায় পিঠ লইবার তিনটী উপায়।

১ম—টেক্কা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসের দ্বারা।

২য়—অনার তাসগুলি বাহির হইয়া যাইবার পর ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র ফেরাই তাসগুলি দ্বারা।

৩য়—রুপের দ্বারা।

নোট্রাম্পের খেলায় তৃতীয় উপায়ে অর্থাৎ রুপের দ্বারা পিঠ পাওয়া যায় না। সুতরাং অনার ট্রিকের মাত্রা বেশী হওয়ার প্রয়োজন। অনার তাসগুলি ক্ষুদ্র তাসের রক্ষক। সেইজন্য ক্ষুদ্র তাসে পিট লইতে হইলে তাহার রক্ষকস্বরূপ অনার তাসের প্রয়োজন হয় নচেৎ ক্ষুদ্র তাসের পিঠ হয় না।

অসম বিভাগের তাসে নোট্রাম্পের খেলা বিপজ্জনক; হস্তে কোন একটী রংএর তাস প্রচুর থাকিলে অন্য রংএর তাস অবশ্য কম হইবে। সুতরাং যে রংএর তাস কম, বিপক্ষ তাহাতে খেলা আরম্ভ করিলে, বাধা দিতে সমর্থ হওয়া যায় না। দু একটী নিশ্চিত আটক (sure check) থাকিতে পারে, কিন্তু সেই আটক্ বাহির হইয়া গেলে একবার যদি বিপক্ষ পিঠ ধরিতে পারে তাহা হইলে বিপক্ষের গতিরোধ করিতে পারা যায় না। কিন্তু রংএর খেলা হইলে এরূপ বিপদের সম্মুখীন হইতে হয় না। রুপ করিয়া বিপক্ষের গতিরোধ করিতে পারা যায়।

তাসের অসম বিভাগ হইলে নোট্রাম্প অপেক্ষা রংএর খেলায় একটী অধিক পিঠ পাওয়া যায়। অবশ্য রং ডাকিবার উপযোগী ভাল তাস

থাকার প্রয়োজন। যদি পার্টনারের তাসও অসম আকার ধারণ করে তাহা হইলে সুনির্ব্বাচিত রংএর খেলায় নোট্রাম্প অপেক্ষা একটী হইতে ৪টী পিঠ অধিক পাওয়া যায়।

যদি অসম বিভাগের তাসে উচ্চশ্রেণীর (Major suit) তাস রং করিবার উপযোগী না হইয়া নিম্নশ্রেণীর অনারসংযুক্ত প্রচুর ও প্রবল তাস (Long solid minor suit) থাকে এবং অন্যান্য রংএর তাসে নিশ্চিৎ আটক থাকে তাহা হইলে নোট্রাম্পে খেলাই যুক্তিযুক্ত। কারণ নোট্রাম্পে তিনটীর খেলায় গেম হইয়া থাকে। নিম্নশ্রেণীর তাসে রং করিয়া পাঁচটীর খেলা না করিতে পারিলে গেম হয় না।

নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে নিম্নশ্রেণীর তাস প্রচুর ও প্রবল ; নোট্রাম্পের খেলায় গেম আছে কিন্তু রংএর খেলায় গেম নাই।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ × ×	♠ A. × × ×
♡ J. × ×	♡ A. × ×
◊ A. ×	◊ Q. J. × ×
♣ A. K. Q. J. × ×	♣ × ×
৩টী চিড়িতন	৩টী নোট্রাম্প

সম ও অ-সম বিভাগের পার্থক্য নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে

		৪—৩—৩—৩		৫—৪—৩—১
♠ A Q J × ×	(ক)	♠ K × ×	(খ)	♠ K × × ×
♡ × ×		♡ A × × ×		♡ A × × × ×
◊ A × × ×		◊ × × ×		◊ ×
♣ × ×		♣ A × ×		♣ A × ×

ইস্কাবন ১টী

রং ডাকা হইল ইস্কাবন। পার্টনারের (ক) তাস সম বিভাগের এবং

(খ) তাস অ-সমবিভাগের। অনার ট্রিকের সংখ্যা দুইটী তাসেই এক। অর্থাৎ ২½টী। দুইটী তাসেই ইস্কাবনে সাহায্যকারী (Support) হইতে পারে। কিন্তু (ক) তাসের দ্বারা ৮টী জোর ৯টী পিঠ পাওয়া যাইবে। (খ) তাসে ১০টী বা ১১ পিঠ পাওয়া যাইবে। সুতরাং তাসের বিভাগ খেলার উপর কিরূপ প্রভাব বিস্তার করে, তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে।

গড়ে শতকরা কোন বিভাগের তাস কতবার আসে তাহার তালিকা নিম্নে দেওয়া হইল।

Culbartson's Table

৪—৪—৩—২	২২	৪—৪—৪—১	৩	৭—৩—২—১	১·৮০
৪—৩—৩—৩	১১	৫—৪—৩—১	১৩	৬—৪—৩—০	১·৩০
৫—৩—৩—২	১৬	৫—৫—২—১	৩	৫—৪—৪—০	১·২০
৫—৪—২—২	১১	৬—৪—২—১	৫	৫—৫—৩—০	০·৯০
৬—৩—২—২	৬	৬—৩—৩—১	৩	৬—৫—১—১	০·৭০
	৬৬		২৭	৬—৫—২—০	০·৬০
				৭—২—২—২	০·৫০
					৭·০০

উপরের টেবল্ হইতে দেখা যাইতেছে যে সাধারণতঃ (১) ৪—৪—৩—২ (২) ৪—৩—৩—৩ (৩) ৫—৩—৩—২ (৪) ৫—৪—২—২ (৫) ৫—৪—৩—১ বিভাগের তাসই বেশী আসে।

১ম ও ২য় বিভাগের তাস নোট্রাম্পের উপযোগী। তৃতীয় বিভাগের তাস নোট্রাম্প ও রংএর খেলা, ৪র্থ ও ৫ম বিভাগের তাস রংএর খেলার বিশেষ উপযোগী।

(১) ৫—৪—৩—১ (২) ৬—৪—২—১ (৩) ৪—৪—৪—১ তাসের বিভাগ সুবিধাজনক এবং ৪—৩—৩—৩ বিভাগ সুবিধাজনক নহে।

একই হস্তে ৭ খানি তাসের উর্দ্ধ এক রংএর তাস খুব কমই দেখা যায়।

চতুর্থ পরিচ্ছেদ

রং করিবার উপযোগী তাস (BIDDABLE SUITS)

রংএর খেলায় রং ডাকিবার উপযোগী তাস কিরূপ হইবে তাহাই এই অধ্যায়ে বর্ণিত হইতেছে। একজাতীয় তাস সংখ্যায় অধিক থাকিলে তাহাতে সচরাচর রং করা হইয়া থাকে। পূর্ব্বে একজাতীয় পাঁচখানি তাস না থাকিলে তাহাতে রং করা হইত না। এক্ষণে অভিজ্ঞতা দ্বারা প্রমাণিত হইয়াছে যে একজাতীয় ন্যূনসংখ্যায় চারিখানি তাসেও রং ডাকিতে পারা যায়। কিন্তু যে কোন চারিখানি তাসে রং ডাকিতে পারা যায় না। এই চারিখানি তাসের গুরুত্ব থাকার আবশ্যকতা আছে। যে চারিখানি একজাতীয় তাসে রং করা হইবে তাহাতে অন্ততঃ ১½টী অনার ট্রিক থাকা চাই। যথা—A Q × ×, A. J. 10 ×, K Q 10 × প্রভৃতি। এইরূপ তাসে একবার মাত্র ডাকা যাইতে পারে। সর্ব্বদা এই নিয়মটী স্মরণ রাখিতে হইবে যে **একজাতীয় যে তাসসমূহের দ্বারা ন্যূনসংখ্যায় তিনটী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে তাহাই হইবে একবার মাত্র রং ডাকিবার উপযোগী তাস।**

একজাতীয় পাঁচখানি তাস থাকিলে ১½টী অনার ট্রিক সম্বলিত না হইয়া অর্দ্ধট্রিক সম্বলিত হইলেই চলিতে পারে যথা—K × × × ×, Q J × × × ইত্যাদি। কারণ এরূপ তাসে রং করা হইলে অন্ততঃ তিনটী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে।

সময়ে সময়ে দশ লইয়া কিম্বা বিবিদশ লইয়া পাঁচ তাসেও ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। ইহাদিগকে ছায়াতল রংএর তাস বলা হয়

(Shaded Suits)। অর্থাৎ অন্য রংএর তাস প্রবল, কিম্বা পার্টনার ডাক দিয়াছেন। অন্য তাসের আশ্রয়ে ডাক দেওয়া হয় সেইজন্য ছায়াতল (Shaded) বলা হইল। এইরূপ ছয়খানি একজাতীয় তাসেও ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। ছয়খানি তাস হইলে সেই তাসে কোন অনার ট্রিক না থাকিলেও চলিতে পারে।

মোটের উপর হস্তের সমুদয় তাসে অন্ততঃ ২½টী অনার ট্রিক না থাকিলে ডাক আরম্ভ করা চলিতে পারে না। চারিখানি পাঁচখানি বা ছয়-খানি একজাতীয় তাস থাকিয়াও যদি হস্তে অনার ট্রিকের মূল্য ২½টীর কম হয় তাহা হইলে তাহাতে রং করা যাইতে পারে না। যদি রংএর তাসে ১½টী অনার ট্রিক থাকে, অন্য তাসে আর একটী অনার ট্রিক থাকিলে তবে রং করিবার উপযোগী তাসে রং ডাকা যাইতে পারে। এইরূপ রংএর তাসে অর্দ্ধঅনার ট্রিক হইলে অন্য তাসে আরও দুইটী অনার ট্রিক থাকিতে হইবে। এবং রং এর তাসে অনার ট্রিক একবারে না থাকিলে অন্যতাসে ২½টী অনার ট্রিক থাকা চাই।

একই রং দুইবার ডাকা যাইতে পারে কিনা বিচার করিতে হইলে দেখিতে হইবে, সেই রংএর তাসে **৪টী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে** কিনা। যদি চারিটী পিঠ লওয়া যাইতে পারে বলিয়া অনুমিত হয় তাহা হইলে সেই রং **পুনরায় ডাকা যায়। (Rebid Strength.)**

যথা (১) A. K. 10. × × (২) K. Q. 9 × × ×
A. Q. J. × × K. J. 9 × × ×
A. J. 9. × × × A. J. 10 × × ×

এইরূপে যদি **পাঁচটী পিঠ** এক জাতীয় তাস সমূহের দ্বারা লইতে পারা যায় তাহা হইলে সেই তাসে **তিনবার** ডাক দেওয়া চলিতে পারে।

(১) A. K. Q. J 10 (২) A. Q. J. × × ×
A. K. J. 10. × × K. J. 10. 9 × ×
A. K. × × × × K. Q. J. × × × ×

উপরোক্ত তাসগুলিকে ঠাসা কিম্বা প্রায় ঠাসা (Solid or near solid) তাস বলা হয়। এইরূপ তাসে পার্টনারের রং‌এর সাহায্য (Trump support) প্রয়োজন হয় না। পূর্ব্বে বলা হইয়াছে একজাতীয় তাসে তিনটী পিঠ পাওয়া যাইলে তাহাতে রং ডাকা যাইতে পারে। এবং টেক্কা বিবি লইয়া চারিখানি তাসে রং ডাকা যায়। ধরা যাউক টেক্কা বিবি দশ লইয়া চারিখানি তাস আছে। কুল্লী করিয়া (finesse) বিবির পিঠ পাওয়া গেলে, টেক্কা ও বিবির দুইটী পিঠ হইল; এবং তৃতীয়বার খেলার পর ৪র্থ তাসখানি দাঁড়াইয়া যায় সুতরাং একুনে তিনটী পিঠ হইল। এইরূপ পাঁচ তাসে সাহেব লইয়া ডাক দিলে সাহেবের পিঠ লইয়া দুইবার খেলার পর ৪র্থ ও ৫ম তাসখানি দাঁড়াইয়া যায় (Established) সুতরাং ৩টী পিঠ পাওয়া যায়। এইরূপ ছয় তাসে তিনবার খেলার পর তিনখানি তাসে তিনটী পিঠ পাওয়া যায়। হস্তের অন্য অনার তাসে পিঠ ধরিয়া তিনবার রং খেলিয়া লইলে বিপক্ষের হস্ত হইতে সমুদয় রং চলিয়া যায়। তখন অবশিষ্ট তিনখানি তাসে অনায়াসে তিনটী পিঠ হইতে পারে। সুতরাং অনার ট্রিক সম্বলিত না হইলেও তিনটী পিঠ পাওয়া যায় বলিয়া দশ বড় কিম্বা নয় বড় ছয়খানি তাসে রং ডাকা যাইতে পারে। তবে অন্য তাসে নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিক না থাকিলে এরূপ তাসে যেন রং ডাকা না হয় (Adequate honour tricks in side suits).

পঞ্চম পরিচ্ছেদ

ডাকদিবার পদ্ধতি (APPROACH PRINCIPLE)

শনৈঃ পন্থা

সৌধ নির্ম্মাণ করিতে হইলে চুণ, বালি, ইট, কাঠ প্রভৃতি উপাদানের আবশ্যক হইয়া থাকে। কিন্তু এই সমুদয় উপাদান সংগ্রহ করিয়া একসঙ্গে এক জায়গায় স্তুপাকার করিয়া রাখিয়া দিলে বাটী নির্ম্মাণ হয় না। প্রথমে দেখিতে হইবে এইসকল উপাদান বাটী নির্ম্মাণের উপযোগী কি না? যেস্থানে বাটী নির্ম্মাণ করিতে মনস্থ করা হইয়াছে তাহা বাটী নির্ম্মাণের উপযোগী স্থান কিনা? যদি উপাদান ও নির্ব্বাচিত স্থান উপযোগী বলিয়া অনুমিত হয় তাহা হইলে বনিয়াদ খুঁড়িয়া চুণ, বালি প্রভৃতি উপাদানের সংযোগে এক একখানি করিয়া ইট সাজাইয়া বাটী নির্ম্মাণ করিতে হয়। উপাদানগুলি খারাপ হইলে নির্ম্মিত বাটী শীঘ্রই ধ্বংস হইয়া যায়। এক মূহুর্ত্তে ইট, কাঠ, চুণ, বালি ঢালিয়া বাটী নির্ম্মাণ হইতে পারে না। সময়ও লাগে, রীতিনীতি মানিয়াও চলিতে হয়।

কোন সেতু নির্ম্মাণ করিতে হইলেও ইটের পর একখানি ইট সাজাইয়া তক্তার পর তক্তা দিয়া নির্ম্মাণ করিতে হয়, যে স্থানে সেতু নির্ম্মিত হইবে সে স্থানও সেতু নির্ম্মাণের উপযোগী হওয়া প্রয়োজন এবং নির্ম্মাণের উপাদানগুলিরও বিশেষ উপযোগী হইবার আবশ্যকতা আছে। অযোগ্য স্থানে এবং অনুপযুক্ত উপকরণ লইয়া সেতু নির্ম্মাণ করিবার প্রয়াস পাইলে সে সেতু পথিকের ভার বহনে অসমর্থ হইয়া ধ্বংস হইয়া নিম্নে পতিত হয়। আবার সেতু নির্ম্মাণের উপকরণ সংগ্রহ করিয়া নদীতীরে উপস্থিত হইয়া এক মুহুর্ত্তে সেতু নির্ম্মাণ হইতে পারে না। সময়ও লাগে

পদ্ধতিও অবলম্বন করিতে হয়। উপযুক্ত উপাদান দ্বারা ধীরে ধীরে সেতু নির্ম্মাণ করিতে হয়।

ব্রিজ খেলায় ডাক দেওয়াও সেইরূপ। ইহাও সেতু নির্ম্মাণের মত। একটীর ডাক দিলেই হস্তে ডাক দিবার উপযোগী তাসের অস্তিত্ব প্রকাশ করা হয়। একটীর ডাক দিয়া পার্টনারকে জানান হইল "পার্টনার আমার হস্তে তাসের সেতু নির্ম্মাণোপযোগী উপাদান আছে। এবং সে সেতু একটী ডাকের ভার বহন করিতে পারে; আপনার হস্ত কিরূপ?" পার্টনার আশাপ্রদ উত্তর দিলে অর্থাৎ যদি তিনি আর একটী ডাক দেন এবং জানান যে তাঁহার হস্তেও উপকরণ বর্ত্তমান তাহা হইলে ধীরে ধীরে সেতু নির্ম্মাণ কার্য্য চলিতে পারে (In the case of positive response approach slowly)। আর যদি তিনি কিছুই উত্তর না দেন কিম্বা এমন উত্তর দেন যাহা নিরাশাব্যঞ্জক তাহা হইলে ধরিয়া লইতে হইবে নির্ম্মাণ কার্য্য চলিতে পারে না (Warning not to proceed in case of silence and negative response)। ইহার পর নির্ম্মাণ কার্য্য চালাইবার মনন করিলে অর্থাৎ ডাক বাড়াইয়া চলিলে সে সেতু ডাকের ভার বহন করিতে অসমর্থ হইয়া নিম্নে পতিত হইবে এবং ক্ষতিগ্রস্ত হইতে হইবে। ইহাই হইবে ডাউন বা জরিমানা। ধরা যাউক, ডাক দেওয়া হইল ১টী হরোতন। পার্টনার কিছুই উত্তর দিলেন না। বুঝিতে হইবে তাঁহার হস্তে কিছুই নাই। কিম্বা উত্তর দিলেন ১টী নোট্রাম্প অর্থাৎ কিছু আছে তবে বেশী দূর অগ্রসর হওয়া যায় না। এরূপস্থলে বেশী ডাকিলে খেলা হইতে পারে না। বেশী ডাকিলে ডাউন হইবার সম্ভাবনা। আর যদি একটী হরোতনের উত্তরে ১টী ইস্কাবন বলেন তাহা হইলে বুঝিতে হইবে হস্তে ডাকযোগ্য ইস্কাবনের তাস আছে এবং হস্ত শক্তিহীন নহে। যিনি হরোতন ডাকিয়াছেন তাঁহার হস্তে নিম্ন সংখ্যক উপাদান (Bedrock minimum) না হইলে অর্থাৎ আরও কিছু বেশী শক্তি থাকিলে আরও

একটী বেশী ডাকিতে পারেন। এইরূপে পরস্পরের নির্ম্মাণোপযোগী উপকরণের শক্তি অবগত হইয়া ধীরে ধীরে তাসের সেতু নির্ম্মাণকার্য্যে অগ্রসর হইতে হয়। ব্রিজ খেলায় উপকরণ বা উপাদান হইল অনার ট্রিক ও প্লেয়িংট্রিক এবং ক্ষেত্র বা স্থান হইল তাসের বিভাগ এবং অনার ও প্লেয়িং ট্রিকের প্রাচুর্য্য ও প্রাবল্য। এবং সেতু বাঁধিবার পদ্ধতি হইল "ধীরে ধীরে।" অর্থাৎ ডাক দিবার পদ্ধতি ধীরে ধীরে (Approach slowly & hear before you leap)

অনার				প্লেয়িং	পার্টনারের তাস
½	♠	K ×	=	½	(ক) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে ১টী হরোতন।
২	♡	A. K. J. × ×	=	৪½	(খ) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে ১টী হরোতন।
০	◊	Q. ×	=	+	(গ) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে
১	♣	A. J. × ×	=	১½	১টী হরোতন।
——				——	২টী চিড়িতন।
৩½				৬½	৩টী হরোতন।
					হত্যা

(ক)	(খ)	(গ)
♠ J × × ×	♠ × × × ×	♠ A × × ×
♡ Q ×	♡ × × ×	♡ Q × ×
◊ × × × ×	◊ A × × ×	◊ A × ×
♣ Q × ×	♣ K ×	♣ K Q ×
পাশ	১টী নোট্রাম্প	১টী ইস্কাবন
		৩টী চিড়িতন
		৪টী হরোতন ইত্যাদি

উপরের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান যাইতেছে ডাক দিবার পদ্ধতি কিরূপ এবং

কেমন করিয়া ধীরে ধীরে অগ্রসর হইতে হয়। সর্ব্বোপরি তাস লইয়া ডাক দেওয়া হইল একটী হরোতন। পার্টনারের হস্ত (ক) দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে পার্টনার কিছুই বলিতে পারেন না। কারণ তাঁহার তাসের শক্তি হিসাবে কোন মূল্যই নাই। বিপক্ষ কিছু ডাকিলে আর কিছু ডাকা উচিত নহে। ডাকিলে ডাউন নিশ্চিত। (খ) দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে পার্টনার ডাক দিবেন ১টী নোট্রাম্প। ইহাও হস্তের দুর্ব্বলতা পরিচায়ক তবে কিছু শক্তি বর্ত্তমান। সুতরাং বেশী দূর অগ্রসর হওয়া উচিত নহে। তাস (গ) দৃষ্টান্ত অনুসারে হইলে পার্টনার বলিবেন ১টী ইস্কাবন; যিনি হরোতনের ডাক দিয়াছেন তাঁহার হস্তে ডাকিবার উপযোগী আর এক প্রকার তাস আছে; অনার শক্তিও নিম্ন সংখ্যা হইতে বেশী থাকায় ডাক দিবেন ২টী চিড়িতন; তখন পার্টনার দেখিলেন হরোতনেও সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে; চিড়িতনও মিলিয়াছে; সুতরাং প্রথমে বলিবেন ৩টী চিড়িতন। যাঁহার হরোতন ডাক, তাঁহার হরোতন পুনরায় ডাক দিবার যোগ্য, সুতরাং বলিবেন ৩টী হরোতন। তখন পার্টনার হরোতনে সাহায্য (Support) জানাইয়া বলিবেন ৪টী হরোতন ইত্যাদি। এইরূপে একটীর পর একটী ডাক দিয়া পরীক্ষা করিয়া **ধীরে ধীরে গেম কিম্বা শ্লামের দিকে অগ্রসর হইতে হয়।** হস্তের সমুদয় শক্তি একবারে প্রকাশ করা যুক্তিসঙ্গত নহে; পার্টনারের হস্তের শক্তি পরীক্ষা না করিয়া একবারে ৪টী হরোতন বলা কখনই যুক্তিসিদ্ধ হইতে পারে না। সুতরাং ডাক দিবার পদ্ধতি ও নিয়ম হইল এই যে—**সর্ব্বনিম্ন সংখ্যক ডাক আরম্ভ করিয়া পার্টনার ও বিপক্ষের ডাক হইতে তাঁহাদের হস্তে তাসের শক্তি ও বিভাগ অনুমান করিয়া লইতে হয়। পার্টনার ও নিজের শক্তি অনুসারে ধীরে ধীরে ডাক বাড়াইয়া অন্য রংএ ডাক**

দিয়া কিম্বা সম্ভব হইলে একই রং দুইবার ডাকিয়া অগ্রসর হইতে হয়। পার্টনারের সহিত যে রংএ মিলিবে সর্ব্বশেষে তাহাতেই রং ডাকিয়া গেম কিম্বা শ্লাম ডাকিতে হয়।

মোটকথা এইসব কার্য্য ধীরে ধীরে সম্পন্ন করিতে হয়। একবারে উচ্চ ডাক দিলে কোথায় কত পরিমাণ শক্তি আছে কিছুই অবগত হওয়া যায় না পরন্তু পার্টনারের হস্তে কিছু না থাকিলে এবং বিপক্ষের হস্ত শক্তিশালী হইলে উচ্চ ডাকের খেলা কিছুতেই হইতে পারে না এবং ক্ষতিগ্রস্ত হইতে হয়। সুতরাং ধীরে ধীরে অগ্রসর হওয়াই রীতি। সময়ে সময়ে একবারে উচ্চ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে; কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে এরূপ উচ্চ ডাক দেওয়া যাইতে পারে তাহা পরে আলোচিত হইবে। (Pre-emptive bids)

ষষ্ঠ পরিচ্ছেদ

হস্তের মূল্য নিরূপণ ও প্রথম ডাক

(Valuation of Hand and Opening Bids)

কোন ডাক্ আরম্ভ করিতে হইলে হস্তের শক্তি বা মূল্য কিরূপ তাহা বিশেষভাবে পরীক্ষা করিতে হইবে; এবং তাসের বিভাগই বা কিরূপ আকার ধারণ করিয়াছে তাহাও বিবেচনা করিতে হইবে। আরও দেখিতে হইবে হস্তে রং করিবার উপযোগী—ডাকযোগ্য তাস আছে কিনা? সকল বিষয়ে সুচারুরূপে পরীক্ষা না করিয়া হঠাৎ কোন ডাক আরম্ভ করা যুক্তিযুক্ত নহে। স্মরণ রাখা উচিত, সকল তাসেই ডাক দেওয়া চলে না। হাতে অনার ট্রিক না থাকিলে আটা বড় এক জাতীয় পর্য্যাপ্ত তাস লইয়া ডাক দেওয়া সমীচীন নহে। ভাবিয়া রাখা উচিত, ডাক আরম্ভ করিতে হইলে হস্তে আক্রমণ ও প্রতিরোধের (attack & defence) শক্তি থাকা প্রয়োজন। অনারট্রিকগুলি হস্তের শক্তির পরিচায়ক, তাহার পর প্লেয়িংট্রিক। হস্তে অনার ও প্লেয়িংট্রিক না থাকিলে ডাক আরম্ভ করা যায় না। অনার ও প্লেয়িংট্রিকের হ্রাসবৃদ্ধি অনুসারে হস্তের শক্তির তারতম্য হইয়া থাকে। শক্তি হিসাবে হস্তের তাস বিভিন্ন প্রকারের হইতে পারে। এমন তাস আসিতে পারে যাহার অনারট্রিক হিসাবে কোন মূল্য নাই। যে তাসে অনারট্রিক মূল্য কিছুই নাই, সেই তাসে কখনই ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে না এবং তাহাকে নিকৃষ্ট জাতীয় তাস বলা হয়।

নিকৃষ্ট শ্রেণীর তাস বাদ দিয়া যে তাসে অনার ও প্লেয়িংট্রিকের শক্তি

বর্ত্তমান তাহারই শ্রেণী বিভাগ করা যাইতেছে। মোটামুটি শক্তিসংযুক্ত তাসকে চারি শ্রেণীতে বিভাগ করিতে পারা যায়।

(১) **লঘিষ্ঠ শ্রেণী** (Average strength)

(২) **কনিষ্ঠ শ্রেণী** (Moderate strength)

(৩) **মধ্যম শ্রেণী** (Medium strength)

(৪) **গরিষ্ঠ শ্রেণী** (Powerful hand)

লঘিষ্ঠ শ্রেণীর (Average strength) তাসে ১টী হইতে ২টী পর্য্যন্ত অনারট্রিক্ বর্ত্তমান থাকিতে পারে। এই তাসের আক্রমণ ও প্রতিরোধ শক্তি কিছু কিছু আছে। সুতরাং পার্টনার ডাক দিলে তাহাতে সাহায্য (support) দেওয়া কিংবা পার্টনারের ডাকের ছায়াতলে অন্য কোন ডাক দেওয়া যায় (shaded bid)। বিপক্ষের ডাক থাকিয়া যাইলে এইরূপ তাসে প্রতিরোধ শক্তি বর্ত্তমান থাকায়, ২।১টী পিঠও পাওয়া যাইতে পারে, কিন্তু লঘিষ্ঠ শ্রেণীর তাস লইয়া ডাক আরম্ভ করা কখনও উচিত নহে।

♠ K × ×
♡ J × × ×
◊ Q J ×
♣ K × ×

উপরি উক্ত তাসে প্রথমে ডাক আরম্ভ করা চলে না কিন্তু পার্টনার রুইতন, হরোতন, ইস্কাবন প্রভৃতি ডাক দিলে তাহাতে সাহায্য (support) দেওয়া যাইতে পারে।

কনিষ্ঠ শ্রেণী—(Moderate strength) এই শ্রেণীর তাসে ২½টী অনারট্রিক্ এবং ৪টী হইতে ৫টী প্লেয়িংট্রিক্ বর্ত্তমান থাকে। এইরূপ মূল্যের তাস থাকিলে প্রথমে ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। কিন্তু পার্টনারের বিশেষ সাহায্য না পাইলে দ্বিতীয়বার আর ডাক দেওয়া

চলে না। এইরূপ তাসে রং কিম্বা নোট্রাম্পে মাত্র ১টীর ডাক দেওয়া চলিতে পারে।

অনার মূল্য			প্লেয়িংটি ক মূল্য
+	♠	Q ×	+
১½	♡	A Q J 10	৩½
½	◊	K × ×	½
½	♣	K × × ×	½+½
২½+			৫+

১টী হরোতন ডাক দেওয়া যাইতে পারে।

৩। **মধ্যম শ্রেণী** (Medium strength)—এই শ্রেণীর তাসে সাধারণতঃ ২½টীর উপর হইতে ৪টী পর্য্যন্ত অনারট্রিক্ এবং ৫টীর উপর হইতে ৮টী পর্য্যন্ত প্লেয়িংট্রিক্ বর্ত্তমান থাকে। পার্টনারের হাত একটু ভাল হইলে এবং যে কোন রংএ ভালরূপ মিলিলে এইরূপ তাসে গেম এমন কি সময়ে সময়ে শ্লাম পর্য্যন্ত হইতে পারে। এইরূপ তাসে ১টীর ডাক আরম্ভ করিতে হয় এবং পালাক্রমে যখন ডাকিবার সময় আসে তখন ২½ ট্রিকের উপর যত বেশী অনারট্রিক্ থাকিবে ততটীর ডাক বাড়াইতে পারা যায় (অবশ্য যদি পার্টনার মুখ খোলেন তবেই, নচেৎ নহে)। স্মরণ রাখা উচিত পার্টনারের হস্তে কিছু না থাকিলে অর্থাৎ পার্টনারের তাস যদি নিকৃষ্ট শ্রেণীর হয় তাহা হইলে ভাল হাতও নষ্ট হইয়া যায়।

২	♠	A K × × ×	=৪
½	♡	Q J × ×	=১
½	◊	K ×	=½
½	♣	K ×	=½
৩½			৬

১টী ইস্কাবন ডাক দেওয়া যাইতে পারে।

৪। **গরিষ্ঠ শ্রেণী** (Powerful hand)—এই শ্রেণীর তাসে ৪½ কিম্বা তদূর্দ্ধ অনারট্রিক এবং ৮টী কিম্বা তদধিক প্লেয়িংট্রিক বর্ত্তমান থাকে। এরূপ তাস বিশেষ শক্তিশালী। এরূপ তাসে দুইটীর ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। কিন্তু তাসের বিভাগ খারাপ হইলে, ৪½টী অনারট্রিকেও ২টীর ডাক আরম্ভ করা উচিত নহে। এ সম্বন্ধে পরে সবিস্তারে আলোচনা করা যাইবে। অনার ও প্লেয়িংট্রিকের এরূপ সংযোগ খুব কমই দেখিতে পাওয়া যায়।

	অনারট্রিক		প্লেয়িংট্রিক
১।	২	♠ A K Q × ×	= ৫
	½	♡ K 9 ×	= ½
	১½	◇ A Q J ×	= ৩
	১	♣ A	= ১
	৫		৯½

ইস্কাবন ২টী

	অনারট্রিক		প্লেয়িংট্রিক
২।	১½	♠ A Q 8 2	= ২
	১½	♡ A Q 10 8 6 4	= ৪½
	২	◇ A K	= ২
	০	♣ —	= ০
	৫		৮½

হরোতন ২টি

উভয় দৃষ্টান্তেই ডাক হইবে দুইটী। কারণ অনারট্রিক হিসাবে ৫টী এবং প্লেয়িংট্রিকও ৮½টী হইতেছে। দুইটীর ডাক দিয়া পার্টনারের উত্তরের অপেক্ষা করিতে হয়। যদি পার্টনার দুর্ব্বলতা-জ্ঞাপক (যেমন ২টী

নো-ট্রাম্প) উত্তর দেন, তাহা হইলে ডাক না ছাড়িয়া অন্য কোন ডাক দিয়া জানিতে হইবে পার্টনারের হস্তে প্রবেশযোগ্য কোন তাস পাওয়া যায় কিনা। যদি প্রবেশযোগ্য কিছু তাস থাকে তাহা হইলে গেম হইবে। আর পার্টনার যদি কিছু ডাক দিতে সমর্থ হন, এমন কি তাঁহার হস্ত লঘিষ্ঠ শ্রেণীর হইলেও গেম হইবে, শ্লামও হইতে পারে। একটু ভাল, অর্থাৎ কনিষ্ঠ শ্রেণীর হস্ত হইলে শ্লাম হওয়ার সম্ভাবনা খুবই বেশী। পার্টনারের ডাক শুনিয়া ইতি কর্ত্তব্যতা নির্দ্ধারণ করিতে হয়।

উপরে উক্ত হইয়াছে নিম্নসংখ্যক **২½টী অনারট্রিক ও ৪টী প্লেয়িংট্রিক লইয়া একটীর ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে,** কিন্তু সকল অবস্থায় ঐরূপ শক্তি লইয়া ডাক দেওয়া যায় না। যদি প্রথম হস্ত ও দ্বিতীয় হস্ত কোন ডাক দিতে সমর্থ না হন, তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত যেন উক্তরূপ শক্তি লইয়া ডাক আরম্ভ না করেন। তাঁহাদিগকে ডাক আরম্ভ করিতে হইলে আরও কিছু বেশী শক্তির প্রয়োজন। তাঁহাদের কনিষ্ঠ শ্রেণীর তাস লইয়া ডাক আরম্ভ করা চলিতে পারে না **অন্ততঃ ৩টী অনারট্রিক লইয়া তৃতীয় কিম্বা চতুর্থ হস্ত ডাক আরম্ভ করিতে পারেন।** তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে ডাক আরম্ভ করিতে হইলে অর্দ্ধট্রিকের বেশী প্রয়োজন, তাহার কারণ এই যে দুইটী হস্ত ডাক দিতে সমর্থ হন নাই তাঁহাদের দুই জনের হস্তে কিম্বা এক জনের হস্তে কিছু কিছু অনারট্রিক থাকিতে পারে। কাহার হস্তে আছে, কাহার হস্তে নাই, তাহা তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত অবগত না থাকায় নিজের নিরাপদের জন্য কিছু বেশী মূল্যের তাস লইয়া ডাক দেওয়াই সমীচীন। সময়ে সময়ে ২½টী অনারট্রিক লইয়াও তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে ডাক আরম্ভ করা হইয়া থাকে। মিলিলেই মঙ্গল, কিন্তু পার্টনারের তাস ভাল না হইলে এবং পার্টনারের সহিত তাস না মিলিলে ক্ষতির সম্ভাবনাই অধিক। দোরঙ্গা তাস (Two Suitors) কিম্বা

প্লেয়িংট্রিকের প্রাচুর্য্য থাকিলে তিনটী অনারট্রিকে ডাক আরম্ভ করিবার নিয়মের ব্যতিক্রম হইয়া থাকে।

ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় তিনটী অনারট্রিকের কমে ডাক আরম্ভ করা কিছুতেই যুক্তিযুক্ত নহে। বিশেষতঃ তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত। কারণ ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডাউন হইলে ক্ষতির পরিমাণ অধিক হইয়া থাকে। হস্তে তাসের বিভাগ ৪—৩—৩—৩ আকার ধারণ করিলে ৩½টী অনারট্রিকের কমে ডাক আরম্ভ করা চলে না। দেখা গিয়াছে এইরূপ বিভাগের তাসে ৩½টী অনারট্রিক লইয়া ডাক আরম্ভ করিয়াও ডাউন দিতে হইয়াছে।

হস্তে তাসের বিভাগ অসম আকার ধারণ করিয়া কোন রংএর প্রচুর এবং প্রবল তাস থাকিলে তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে এবং ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ২½টী অনারট্রিকেও ডাক দেওয়া যাইতে পারে। সাধারণ অবস্থায় উপরি উক্ত নিয়মের কিছুতেই ব্যতিক্রম হইতে পারে না।

ফেরাইএর ডাক (No trump bid)

অনেকের ধারণা এবং মত এই যে নোট্রাম্পের খেলাই সর্ব্বাপেক্ষা ভাল। সস্তায় গেম পাওয়া যায়। চিড়িতন ও রুইতনের খেলায় পাঁচটীর খেলা না করিতে পারিলে গেম পাওয়া যায় না, এবং হরোতন ও ইস্কাবনে চারিটীর খেলা করিলে তবে গেম পাওয়া যাইবে। নোট্রাম্পে তিনটীর খেলা করিতে পারিলেই গেম পাওয়া যায়, কিন্তু এই খেলায় বিপদ সমুহ। যদি বিপক্ষ কোন একটী বিশেষ রংএর তাস প্রচুর ও প্রবলভাবে ধরিয়া থাকে এবং তাহাদের হস্তে প্রবেশযোগ্য তাস থাকে তাহা হইলে অনেক পিঠ লইয়া যাইবে। খেলা ডাউন হইবার সম্ভাবনা। কিন্তু রংএর খেলায় এরূপ সম্ভাবনা নাই। দুই একবারের পরই রং রুপ করিয়া বিপক্ষের গতিরোধ করা যাইতে পারে। চিড়িতন ও রুইতনে গেম এমনকি শ্লামও হইতে পারে।

একটী কথা সর্ব্বদা স্মরণ রাখা উচিত যে নোট্রাম্পের খেলায় মাত্র দুইটী উপায়ে পিঠ পাওয়া যায়। প্রথম অনার তাস গুলির দ্বারা, দ্বিতীয় উপরের অনার তাসগুলি বাহির হইয়া গেলে ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাস গুলি ফেরাই হইয়া (Established) পিঠ লইতে সমর্থ হয়; কিন্তু রংএর খেলায় উপরি উক্ত দুইটী উপায় বাদেও ক্ষুদ্র রংএর তাসে ক্রপ করিয়া কিম্বা ডামির হস্তে ক্রপ করাইয়া পিঠ পাওয়া যাইতে পারে। সুতরাং নোট্রাম্প অপেক্ষা রংএর খেলাই ভাল।

তবে নিম্নজাতীয় তাস (Minor suits) প্রচুর ও প্রবল হইয়া অন্যান্য রংএর দু একটী আটক থাকিলে নোট্রাম্পে খেলাই সুবিধাজনক।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ Q × ×	♠ J × × ×
♡ K ×	♡ Q × × ×
◊ A K Q J × ×	◊ × ×
♣ Q ×	♣ K J ×

এইরূপ তাসে নোট্রাম্পের খেলায় গেম আছে। কিন্তু রংএর খেলায় গেম হইতে পারে না।

প্রথমেই নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা উচিত নহে। কারণ ডাক দিয়া পার্টনারকে হস্তের শক্তি জানাইতে হয়, রংএ ডাক দিলে হস্তের শক্তি কোন্ তাসবিশেষে নিবদ্ধ তাহা জানিতে পারা যায়। কিন্তু নোট্রাম্প ডাকিলে তাহা জানিবার উপায় থাকে না। দ্বিতীয়তঃ প্রথমেই নোট্রাম্প ডাকিলে পার্টনারের ১টী ডাক দিবার শক্তি থাকিলেও তাহা জানাইবার সুবিধা পায় না। একটী নোট্রাম্পের পর যে কোন রংএ ডাক দিতে হইলে দুইটীর কমে ডাক দেওয়া চলে না। সুতরাং পার্টনারের তাস জানাইবার সুবিধা রহিল না পরন্তু নোট্রাম্পের ডাক একটী দুর্ব্বলতা প্রদর্শনের সঙ্কেত স্বরূপ। পার্টনারের হস্তে ১+অনারট্রিক থাকিলেও

তিনি এই নোট্রাম্পের ডাক দিয়া জানাইতে পারেন না। সুতরাং প্রথমে নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ না করাই উচিত।

যদি হস্তে ডাক দিবার উপযোগী কোন রংএর তাস না থাকে তাহা হইলে **নোট্রাম্প** ডাকা যাইতে পারে, কিন্তু অন্ততঃ তিনটী রংএ বিক্ষিপ্ত **তিনটী অনারট্রিক** থাকার প্রয়োজন। ২½টী অনারট্রিক লইয়া নোট্রম্পের ডাক আরম্ভ করা উচিত নহে। সমবিভাগের তাসই নোট্রাম্পের উপযোগী। যথা ৪—৩—৩—৩, ৪—৪—৩—২ ইত্যাদি এইরূপ তাসে রংএর ডাক যোগ্য তাস না পাইলে নোট্রাম্পে ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে তবে তিনটী অনারট্রিকের কমে যেন ডাক দেওয়া না হয়।

ভালনারেবল্ অবস্থায় নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করিতে হইলে অন্ততঃ **৪টী অনারট্রিক** থাকার প্রয়োজন। এবং চারিটী রংএর আটক ভাল ভাবে না থাকিলে যেন ভালনারেবল্ অবস্থায় নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা না হয়।

সমবিভাগের তাসে নোট্রাম্প ডাক আরম্ভ করিতে অধিক অনারট্রিকের প্রয়োজন কেন তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। এরূপ তাসে প্লেয়িংট্রিকের অভাব। কোন তাস ফেরাই করিয়া ভবিষ্যতে পিঠ পাইবার আশা কম। পরন্তু উপরের আটক্ চলিয়া গেলেই বাকী তাস বিপক্ষের অধীন হইয়া যায়। সময়ে সময়ে রং ডাকিবার উপযোগী তাস না থাকিলেও A. 10. 3. 2, Q. J. 3. 2 প্রভৃতি তাস লইয়াও রং ডাকা হইয়া থাকে। এবং নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করা হয় না।

ইণ্টার ন্যাশনাল ম্যাচ ১৯৩৩

৫৪ নং হস্ত

(১)

উত্তর	দক্ষিণ
♠ Q 6. 5. 2	♠ J. 9. 3
♡ K. J. 6. 3	♡ A. 2
◇ A. K	◇ 8. 7. 3
♣ K. Q 10	♣ A. 7. 6. 3. 2
১টী নোট্রাম্প	২টী নোট্রাম্প
৩টী নোট্রাম্প	

(২)	(৩)
♠ Q ×	♠ K × ×
♡ K. Q. J	♡ K. Q ×
◇ A. J × ×	◇ A. Q × ×
♣ K × × ×	♣ K. Q ×
১টী নোট্রাম্প (নন্ভাল্নারেবল্)	২টী নোট্রাম্প (ভাল্নারেবল্)

দোরঙ্গা তাস (Two Suitors)

হস্তে দুই রংএর তাস প্রচুর থাকিয়া অন্য দুই বা এক রংএ চিক (Void) বা একখানি (Singleton) or দুইখানি (Doubleton) ইত্যাদি হইলে তাহাকে **দোরঙ্গা তাস** কহে। যথা ৫—৫—২—১, ৬—৫—১—১, ৬—৫—২—০, ৭—৫—১—০ প্রভৃতি অসম বিভাগের তাসকেই দোরঙ্গা তাস বলা হয়। এইরূপ বিভাগের তাস বিশেষ শক্তিশালী এবং গেমের পক্ষে বিশেষ উপযোগী একটীর পর একটী ডাকিয়া জানিয়া লইতে হয় কোনটী পার্টনারের সহিত মিলিবে। যে রং পার্টনারের সহিত মিলিবে সেইটীতে রংএর ডাক রাখিতে হইবে। দুইটী রংএর তাসে কোনটী অগ্রে ডাক দেওয়া যাইতে পারে তাহার বিবরণ নিম্নে দেওয়া গেল।

তাসের বিভাগ ৫—৫ হইলে অগ্রে উচ্চশ্রেণীর তাসে ডাক আরম্ভ করিতে হয়। পাঁচখানি ইস্কাবনের ও পাঁচখানি রুইতনের তাস হইলে অগ্রে ইস্কাবনের ডাক আরম্ভ করাই কর্ত্তব্য। যথা—

৫—৫

♠ A. Q
♡ Q. ×
◇ A. K
♣ ×

প্রথমে ১টী ইস্কাবন পরে রুইতন

উচ্চ শ্রেণীর তাসে কেন অগ্রে ডাক দিতে হইবে তাহার কারণ এই যে পার্টনারের হস্তের সহিত কোন্ রংটী মিলিবে জানা নাই। যদি তাঁহার হস্ত ভাল না হয় একটী নোট্রাম্প বলিবেন। তখন ২টী রুইতন বলা যাইতে পারে। এক্ষণে রুইতন কিম্বা ইস্কাবনে যেটীতে ভাল মিলিবে সেইটীই পার্টনারকে জানাইতে হইবে; যদি রুইতনে মিলিয়া থাকে তাহা হইলে তিনি আর ডাকিবেন না। কিন্তু যদি ইস্কাবনে অপেক্ষাকৃত মিলিয়া থাকে তাহা হইলে ২টী ইস্কাবন ডাকিতে পারিবেন। কিন্তু অগ্রে রুইতন ডাক দিলে পার্টনার একটী নোট্রাম্প বলার পর ২টী ইস্কাবন বলিতে হইবে যদি রুইতনে অপেক্ষাকৃত মিলিয়া থাকে তাহা হইলে ৩টী রুইতন বলিতে হইবে। অথচ হয়ত ৩টীর খেলায় ডাউন হইবার সম্ভাবনা। পার্টনারের হস্ত একটু ভাল হইলে অর্থাৎ যদি অন্ততঃ কনিষ্ঠ শ্রেণীর মতও হয় তাহা হইলে এইরূপ হস্তে গেম আশা করা যাইতে পারে। তাসের বিভাগ ৬—৫ হইলে যে রংএর তাস ছয়খানি, অগ্রে সেই রংএ ডাক দেওয়াই যুক্তিযুক্ত, নিম্নশ্রেণী বা উচ্চশ্রেণী (Minor or Major) বিচার করিবার আবশ্যকতা নাই। কিন্তু উচ্চশ্রেণীর পাঁচ খানি তাস প্রবল হইলে, অগ্রে উচ্চশ্রেণীর তাসেই ডাক দেওয়া যুক্তিযুক্ত। কারণ নিম্নশ্রেণীর তাসে

(Minor) পাঁচটীর কমে গেম হয় না। কিন্তু উচ্চ-শ্রেণীর (Major) ৪টীর খেলায় গেম হইবে।

তাসের বিভাগ ৬—৫			তাসের বিভাগ ৬—৫		
(১)	♠	A. K. Q 10 9	(২)	♠	A. Q. × × ×
	♡	×		♡	×
	◊	A. J. 10 × × ×		◊	A. K. Q. 10 × ×
	♣	×		♣	×
প্রথমে ইস্কাবন ১টী পরে রুইতন			একটী রুইতন পরে ইস্কাবন		

তাসের বিভাগ ৭—৫ হইলে উপরিউক্ত নিয়মে প্রথমে ডাক আরম্ভ করিতে হয়। যে রংএর তাস সংখ্যায় অধিক তাহা প্রবল ও শক্তিশালী হইলে উচ্চ নিম্ন বিচার না করিয়া সেই তাসে অগ্রে রং ডাকাই যুক্তিযুক্ত।

তাসের বিভাগ ৭—৫

♠ A. Q. × × ×
♡ Q.
◊ A. K. Q. × × × ×
♣ nil

প্রথমে একটী রুইতন পরে ইস্কাবন ডাক দেওয়া যাইতে পারে। এইরূপ তাসে রুইতন তিনবার ডাকা যাইতে পারে।

তাসের বিভাগ ৫—৪—৩—১, ৬—৪—২—১ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে তাহাকে অর্দ্ধদোরঙ্গা (Semi two-suitors) বলা হইয়া থাকে। এইরূপ তাসও গেমের পক্ষে বিশেষ উপযোগী। তাসের বিভাগ এইরূপ হইলে যে রংএর তাস সংখ্যায় অধিক প্রথমে তাহাতেই ডাক আরম্ভ করিতে হয়। উচ্চশ্রেণী কিম্বা নিম্নশ্রেণী (major or minor) বিচার করিবার আবশ্যক নাই। কারণ এক রংএর তাস অধিক হইলে অন্য রংএর তাস অবশ্যই কম হইবে। যে রংএর তাস কম তাহাতে

একবার কি দুইবার ক্রপ করিতেই হইবে। রংএর সংখ্যা অধিক হইলে বিপক্ষ কায়দা করিতে পারিবে না। কিন্তু রংএর তাস সংখ্যায় কম হইলে ক্রপের দ্বারা হস্ত সহজেই দুর্ব্বল হইয়া বিপক্ষের কবলীভূত হইবে। হস্ত যত শক্তিশালীই হউক রংএর খেলায় রংএর অভাব বড়ই বিপদ-জনক। সুতরাং রংএর তাস সংখ্যায় অধিক থাকিলে ক্রপ করিয়াও হস্ত দুর্ব্বল হয় না। যে তাসের সংখ্যা অধিক তাহা অগ্রে ডাক দিলে পার্টনারের পক্ষেও তাসের বিভাগ অবগত হইবার সুবিধা হইয়া থাকে।

তাসের বিভাগ ৫—৪

ইণ্টার ন্যাশনাল ম্যাচ ১৯৩৩

২২৯ নং হস্ত

পূর্ব্ব	পশ্চিম
♠ A. K. Q. 10 5	♠ 8 7
♡ 7 4	♡ K. Q. 5 3
◇ A. Q. 10 8	◇ 6 5
♣ J. 5	♣ A. K. 10 7 4
ইস্কাবন ১টী	চিড়িতন ২টী
রুইতন ২টী	হরোতন ২টী
নোট্রাম্প ৩টী	

তাসের বিভাগ ৬—৪ হইলে

♠ A. Q. J. ×

♡ 3

◇ 5 4

♣ A. Q. J. × × ×

প্রথমে চিড়িতন ১টী, পালা আসিলে পুনরায় চিড়িতনের ডাক পরে ইস্কাবন জানান যাইতে পারে।

পূর্ব্বে উক্ত হইয়াছে একটীর ডাক আরম্ভ করিতে হইলে দুইটী রংএ বিক্ষিপ্ত ২½টী অনারট্রিক থাকার প্রয়োজন। এবং ইহাও বলা হইয়াছে যে রংএ ডাক দিবার উপযোগী তাসে অন্ততঃ ৩টী পিঠ লইতে হইবে। এইরূপ আইন বা নিয়ম কেন করা হইল তাহার উত্তর এই যে ১টীর ডাক দিলে ৭টী পিঠ লইতে হয়। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাহার হস্তে রংএর অন্ততঃ ৩টী পিঠ এবং অন্য রংএ আর একটী পিঠ একুনে ৪টী পিঠ হয়। পার্টনারের হস্তে অন্ততঃ ৩টী পিঠ ধরিয়া লইয়া একুনে ৭টী পিঠ হইল। ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় পার্টনারের হস্তে ২টী পিঠ ধরিয়া লওয়া হয়। এইজন্য ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ২½ অপেক্ষা বেশী অর্থাৎ ৩টী অনারট্রিকের প্রয়োজন হইয়া থাকে।

এই প্রসঙ্গে বলা যাইতে পারে যে দুই হস্তে রং মিলিলে হস্ত যেরূপ শক্তিশালী হয় এক হস্তে রং থাকিলে হস্ত ততদূর শক্তিশালী হয় না। পার্টনারের হস্তের রং কেবল যে সেই হস্তে প্রবেশের সাহায্য করে তাহা নহে পরন্তু কোন রংএ চিক্ (void) থাকিলে ক্রপের দ্বারা পিঠ লইতে সমর্থ করে।

সপ্তম পরিচ্ছেদ

প্রথম ডাকে পার্টনারের উত্তর

(Response to Opening Bids)

ডাক আরম্ভ করার পর পার্টনারের কর্ত্তব্য কি তাহাই এই অধ্যায়ে বর্ণিত হইতেছে। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি পার্টনারের হস্ত সম্বন্ধে কিছুই অবগত নহেন সুতরাং পার্টনার তাঁহার ডাকের দ্বারা হস্তের শক্তি ও তাসের বিভাগ জানাইয়া দিবেন। কারণ তাঁহার উত্তরের উপর গেম, পার্টগেম, অথবা শ্লাম নির্ভর করিতেছে। প্রথমে তিনি দেখিবেন তাঁহার হস্তে কোন অনার ট্রিক আছে কি না? যদি থাকে তাহার পরিমাণ কত? এবং তাঁহার হস্তের তাস কোন শ্রেণীর? নিকৃষ্ট, লঘিষ্ঠ, কনিষ্ঠ, মধ্যম বা গরিষ্ঠ শ্রেণীর। হস্তের শক্তির ইতর বিশেষ অনুসারে উত্তরের ইতর বিশেষ হইবে। যে রং ডাকা হইয়াছে সেই রংএ সাহায্যকারী কি না অথবা ডাক দিবার উপযোগী অন্য রংএর তাস আছে কি না তাহাও দেখিতে হইবে।

হস্ত নিকৃষ্ট শ্রেণীর হইলে তাঁহার বলিবার কিছুই নাই। হস্তে তাসের বিভাগ ৪-৩-৩-৩, ৫-৩-৩-২, ৪-৪-৩-২ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে এবং লঘিষ্ঠ শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ১টী হইতে ২টী পর্য্যন্ত অনার ট্রিক্ থাকিলে উত্তর হইবে ১টী নোট্রাম্প; ১টী নোট্রাম্প উত্তর হইলে বুঝিতে হইবে হস্তে শক্তির পরিমাণ অল্প। রংএর পর্য্যাপ্ত সাহায্য নাই (No adequate trump support) রং ডাকিবার উপযুক্ত অন্য তাস নাই (Lacks any other biddable suits) এবং তাসের বিভাগ সম (Balanced distribution)

যথা— ♠ K × ×
♡ J × ×
◊ Q 10 ×
♣ A × × ×

এইরূপ তাস হস্তে থাকিলে ১টী হরোত্তনের উত্তরে পার্টনার বলিবেন ১টী নোট্রাম্প। এইরূপ ডাক পার্টনারকে সতর্ক করিবার ইঙ্গিত। ১টী নোট্রাম্প উত্তর দিয়া পার্টনারকে জানান হইল যেন অধিকদূর অগ্রসর হওয়া না হয়। তবে হস্তে অনারট্রিকের সংখ্যা অধিক হইলে ডাক বাড়াইতে পারা যায়।

কনিষ্ঠ শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ২½ কিম্বা ৩এর কম অনার-ট্রিক হইলে এবং বিভাগ সম হইলে উত্তর হইবে **২টী নোট্রাম্প।**

যথা—

কনিষ্ঠ শ্রেণীর তাসে

♠ K ×
♡ Q × × ×
◊ K J ×
♣ A × × ×

পার্টনার ১টী ইস্কাবন ডাক দিলে উপরি উক্ত তাসে ২টী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে। ইহা শক্তি প্রদর্শক ডাক নহে। অধুনা ৩টী অনারট্রিক লইয়া ২টী নোট্রাম্প উত্তর হইলে শক্তি প্রদর্শক বুঝায়।

মধ্যম শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ৩½ হইতে ৪ পর্য্যন্ত অনারট্রিক থাকিলে **৩টী নোট্রাম্প** বলা যাইতে পারে।

যথা— ♠ A Q ×
♡ K ×
◊ A × × ×
♣ K × × ×

পার্টনার একটী চিড়িতন ডাক আরম্ভ করিলে উপরি উক্ত তাসে ডাক হইবে ৩টী নোট্রাম্প। এই ডাক শক্তি প্রদর্শক (forcing)। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্ত কনিষ্ঠ শ্রেণীর না হইয়া, মধ্যম শ্রেণীর হইলে তিনি চেষ্টা করিয়া দেখিবেন তাসে শ্লাম আছে কি না ?

গরিষ্ঠ শ্রেণীর তাস হইলে অর্থাৎ ৪½ কিম্বা তদূর্দ্ধ অনারট্রিক থাকিলে **৪টী নোট্রাম্প** বলা যাইতে পারে।

(১)		(২)	
	♠ A K ×		♠ A K ×
	♡ J × × ×		♡ K × ×
	◊ A Q × ×		◊ K Q × ×
	♣ K Q		♣ K Q ×

একটী চিড়িতন ডাকা হইলে তাহার উত্তরে উপরি উক্ত তাস লইয়া ৪টী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে। ইহাও শক্তি প্রদর্শক ডাক (forcing), এরূপ ডাকেও শ্লানের চেষ্টা বুঝিতে হইবে ; এরূপ ডাকে ২টী টেক্কা এবং একটী সাহেব অথবা তিনটী টেক্কা নাও থাকিতে পারে।

তাস যদি অসম আকার ধারণ করে এবং হস্তে ডাক দিবার উপযোগী তাস থাকিয়া লঘিষ্ঠ বা কনিষ্ঠশ্রেণীর হয় অর্থাৎ ১½টী হইতে ২½টী কিম্বা তিনটী অনারট্রিক থাকে তাহা হইলে রং ডাকিবার উপযোগী তাসে রং ডাকিবেন।

♠ Q ×
♡ K Q × × ×
◊ A × × ×
♣ Q ×

পার্টনার একটী ইস্কাবন ডাক আরম্ভ করিলে উপরি উক্ত তাসে ২টী হরোতন বলা যাইতে পারে।

তাস অসম আকার ধারণ করিয়া মধ্যম বা গরিষ্ঠশ্রেণীর হইলে এবং

ডাক দিবার উপযোগী তাস থাকিলে একটী বাড়াইয়া ডাক দিতে হয় (হস্তের অনার শক্তি ৩½ কিম্বা তাহার উপর বুঝায়) এরূপ ডাক হইলে প্রায়ই গেমের আশা থাকে। পার্টনার এরূপ উত্তর দিতে সক্ষম হইলে যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি যেন গেমের পূর্ব্বে না ছাড়েন।

♠ A K × × × ×

♡ K ×

◇ A ×

♣ K × ×

ইস্কাবন ২টী (forcing)

একটী চিড়িতন ডাক আরম্ভ হইলে উপরি উক্ত তাসে ২টী ইস্কাবন বলা যাইতে পারে। একটী চিড়িতনের উত্তরে একটী ইস্কাবন বলিলেই চলিত। কিন্তু হস্তের শক্তি প্রদর্শন করাইবার জন্য বলা হইল ২টী ইস্কাবন। এরূপ ডাক গেমের পূর্ব্বে পার্টনার ছাড়িতে পারেন না।

কোন একটী বিশেষ রংএর তাস পর্য্যাপ্ত ও প্রবল থাকিলে প্রয়োজনের অতিরিক্ত ২টীর ডাক বাড়াইয়া সেই পর্য্যাপ্ত তাসে ডাক দিতে হয়। অবশ্য পার্টনার যেটীতে ডাক দিয়াছেন তাহা না মিলিলে এবং অন্যান্য তাসে অনারট্রিক কিছু না থাকিলে এইরূপ ডাক দেওয়া যায়। এরূপ ডাক শক্তিপ্রদর্শক নহে। (Two more than necessary is not forcing). যথা—

♠ J ×

♡ ×

◇ A. K. Q. J. 10 × ×

♣ Q × ×

উপরি উক্ত তাসে একটী হরোতনের উত্তরে একবারে ৪টী রুইতন এইরূপ ডাক দিতে হইবে।

অন্য ডাকযোগ্য তাস না থাকিলে এবং যাহাতে প্রথমে ডাক আরম্ভ হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে নিম্নসংখ্যক ১২টী অনারট্রিক্ লইয়া সাহায্য (support) জানান চলিতে পারে। কিরূপ তাস থাকিলে রংএ সাহায্যকারী হইতে পারে তাহা দৃষ্টান্তযোগে দেখান হইতেছে। ধরা যাউক ডাক আরম্ভ হইয়াছে একটী রুইতন। পার্টনারের হস্তে অন্ততঃ বিবিবড় তিন তিনখানি রুইতনের তাস ও ১২টী অনারট্রিক থাকিলেই ২টী রুইতন বলিতে পারা যায় কিম্বা রুইতনের ৪খানি ছোট তাস থাকিলেও উক্তরূপ অনারট্রিক লইয়া সাহায্য দেওয়া (support) যাইতে পারে। যথা—

	(১)	(২)
♠ Q J ×	♠ K × ×	♠ K ×
♡ J ×	♡ Q × ×	♡ J × × ×
◊ A K × × ×	◊ Q × ×	◊ J × × ×
♣ K × ×	♣ Q J × ×	♣ A × ×
রুইতন ১টী	২টী রুইতন	২টী রুইতন

একটী রুইতন ডাকা হইলে (১) এবং (২) দৃষ্টান্তের মত তাস লইয়া ২টী রুইতন বলা যাইতে পারে; সময়ে সময়ে A ×, K ×, J. 10. × প্রভৃতি তাস লইয়াও সাহায্য জানান যাইতে পারে। কারণ উক্ত তাসগুলি Q. 3. 2 মতই মূল্যবান। ইহার কম থাকিলে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে না। যদি পার্টনার একটী রংএ দুইবার ডাক দিয়া থাকেন সেই রংএর তিন খানি ছোট তাস লইয়াও সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে; সময়ে সময়ে Q ×, J. 10 3 এমন কি দুইখানি ক্ষুদ্র তাসেও সাহায্য দেওয়া হয়। তবে অন্য তাসে নির্দ্দিষ্ট অনারট্রিক থাকার প্রয়োজন।

একটী রং একবারে ৩টী ডাকা হইলে কিম্বা তিনবার ডাকা হইলে বুঝিতে হইবে সেই রংএর সাহায্যের প্রয়োজন নাই। সুতরাং হাতে

অন্য তাস ভাল থাকিলে ১ খানি তাস লইয়াও ১টী ডাক বাড়াইয়া দেওয়া চলিতে পারে। ঐরূপ স্থলে যদি হাতে ডাক্‌যোগ্য তাস থাকে তাহা হইলে সেইটীর ডাক দিয়া জানা কর্ত্তব্য পার্টনারের হস্তের সহিত সে তাস মেলে কি না। কতকগুলি তাস ডাকযোগ্য না হইলেও পার্টনারের ডাকের পর পার্টনারের ছায়াতলে ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। যথা A. J. 9 ×, K. Q. × ×, A. J. 10 ×, A. J. × ×, K. J × ×. ইত্যাদি। কখনও বিবিদশ লইয়া পাঁচ তাসেও ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। তবে একথা সর্ব্বদা স্মরণ রাখিতে হইবে যে হস্তে নির্দ্দিষ্ট পরিমাণ অনারট্রিক না থাকিলে ঐরূপ তাসে ডাক দেওয়া চলিতে পারে না।

যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে ভালরূপ মিলিয়া অন্য তাসে ২ কিম্বা ২½টী অনারট্রিক ও ৫টী প্লেয়িংট্রিক হইলে সেই রংএ প্রয়োজনের অতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া দেওয়া হয়।

ইণ্টার ন্যাশনাল ম্যাচ ১৯৩৩

৮৬ নং হাত

♠ A J 9. 32	♠ 10. 8. 7. 6	এইরূপ ডাক শক্তিশালী;
♡ A 8. 54	♡ J	অধুনা শক্তি প্রদর্শক
◇ 8. 7	◇ Q. 9. 5. 4	(forcing) বলিয়া গণ্য
♣ J. 3	♣ A. K. 7. 2	হইয়াছে।
১টী ইস্কাবন	৩টী ইস্কাবন	
৪টী ইস্কাবন		

যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলেও যদি হাতে রং ডাকিবার উপযোগী ভাল তাস থাকে এবং অনারট্রিকও বর্ত্তমান থাকে তাহা হইলে প্রথমে সাহায্য না জানাইয়া অগ্রে রং ডাকিবার উপযোগী তাসে ডাক দিয়া জানিয়া লইতে হয় সেই রংএ মেলে কি না; মিলিলে প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা অনেক বাড়িয়া যাইবে গেম এমন কি শ্লামও হইবে।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ A Q J ×	♠ K × ×
♡ A J × ×	♡ K × ×
◊ K ×	◊ A Q × × ×
♣ × ×	♣ Q ×
ইস্কাবন ১টী	রুইতন ২টী
হরোতন ২টী	ইস্কাবন ৩টী
ইস্কাবন ৪টী	

একটী ইস্কাবন ডাক আরম্ভ করার পরে পার্টনার দেখিলেন ইস্কাবনে সাহেব সহিত তিনখানি তাস থাকায় ইস্কাবনে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে। কিন্তু ডাক দিবার উপযোগী রুইতনের তাস থাকায় এবং তিনটী অনারট্রিক বর্ত্তমান থাকায় বলিবেন দুইটী রুইতন। রুইতনের উত্তরে পুনরায় ২টী বলায় পার্টনার বুঝিবেন আর একটী রংএর ডাকযোগ্য তাস আছে। সুতরাং তাসের বিভাগ ৫—৪ হইতে পারে দুইটী রংএই মিলিয়াছে এবং অনারট্রিকের সংখ্যা ৩টীর কম নহে। তিনটীর খেলা সুনিশ্চিত, ৪টীরও খেলা হইতে পারে। সুতরাং ইস্কাবনে সাহায্য জানাইয়া তিনটী ইস্কাবন বলিলেন। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছিলেন তাঁহার হস্তে রুইতনের সাহেব থাকায় ৪টী ইস্কাবন বলিয়া দিবেন। চিড়িতনের সাহেব থাকিলে ছোট শ্লাম হইতে পারিত। এইরূপে পরস্পরের অনারট্রিক ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা অবগত হইয়া গেমের উপযোগী ট্রিক সংখ্যা হইলে গেম ডাকিবেন। নচেৎ নিম্ন ডাকে ছাড়িয়া দিয়া পার্টগেম করিবেন।

সুতরাং একটী ডাক আরম্ভ করা হইলে পার্টনার তাঁহার হস্তের শক্তি অনুসারে নিম্নলিখিত ডাক দিতে পারিবেন ঃ—

(ক) ১টী নোট্রাম্প।

(খ) ২টী নোট্রাম্প।

(গ) ৩টী নোট্রাম্প (forcing) শক্তিপ্রদর্শক ও ৪টী নোট্রাম্প (forcing)।

(ঘ) যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে সেই রংএ একটী বাড়াইয়া।

(ঙ) যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে সেই রংএ দুইটী বা তিনটী বাড়াইয়া।

(চ) নিম্নশ্রেণীর তাসে ডাক দেওয়া হইলে উচ্চশ্রেণীর তাসে ১টীর ডাক এবং উচ্চশ্রেণীতে ডাক দেওয়া হইলে নিম্নশ্রেণীর তাসে দুইটীর ডাক দিয়া।

(ছ) বিভিন্ন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া (forcing) শক্তিপ্রদর্শক।

(জ) ভিন্ন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত দুইটীর ডাক বাড়াইয়া (not forcing) শক্তিপ্রদর্শক নহে।

অষ্টম পরিচ্ছেদ

শক্তিপ্রদর্শক ডাক (FORCING BIDS)

হস্ত শক্তিসম্পন্ন হইলে কতকগুলি বিশেষ ডাকের দ্বারা তাহা জানান হইয়া থাকে। এইরূপ ডাককেই শক্তিপ্রদর্শক ডাক কহে। সাধারণতঃ মধ্যম ও গরিষ্ঠ শ্রেণীর তাসেই এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। অর্থাৎ ৩½টী কিম্বা তদূর্দ্ধ অনার ট্রিকে এইরূপ ডাক দেওয়া হয়। এইরূপ ডাক গেম কিম্বা শ্লামের ইঙ্গিতস্বরূপ সুতরাং এইরূপ ডাক দেওয়া হইলে পার্টনার গেমের পূর্ব্বে কিছুতেই ডাক ছাড়িতে পারেন না। ডাকটী সচল রাখিতেই হইবে। সতর্কজ্ঞাপক নোট্রাম্পের ডাকের দ্বারাও ডাক সচল রাখিতে হইবে। কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে এবং সেই ডাকের স্বরূপই বা কিরূপ তাহা নিম্নে বর্ণিত হইতেছে।

(১) যদি প্রথমেই কোন রংএ দুইটীর ডাক আরম্ভ করা হয়। (Opening two bids.)

(২) যদি ডাক আরম্ভ করার পর পার্টনার অন্য রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া উত্তর দেন (Jump take out in Different Suit)

(৩) যদি যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি আবার একটী নূতন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত একটীর ডাক বাড়াইয়া দেন (Jump rebid in Different Suit)।

(৪) যদি বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন তাহাতে একটী বাড়াইয়া ডাক দেওয়া হয় (Immediate overcall in the Opponent's Suit)।

(৫) যদি পরস্পরের ডাক হইতে এরূপ অনুমিত হয় যে গেম হইবে (Inferential forcing)।

(৬) বিপক্ষের কোন রংএর ৪টী ডাকের পর ৪টী নোট্রাম্প বলা হইলে (Four Notrumps after opponent's four bid in some Suit)।

(৭) পার্টনারের প্রথম ডাকের পর একেবারে তিনটী নোট্রাম্প বলা হইলে (সর্ত্তাধীন সুতরাং আংশিক) (Three notrumps after partner's opening one bid.)

(৮) পার্টনার কিম্বা পরস্পরের ডাকের পর ৪টী নোট্রাম্প বলা হইলে (Four notrumps—Culbertson)।

(৯) পার্টনার কিম্বা পরস্পরের ডাকের পর ৫টী নোট্রাম্প বলা হইলে (Five Notrumps-Culbertson)।

(১০) ডাক ধরিবার ইঙ্গিত জ্ঞাপক ডবল (Double Informatory) (সর্ত্তাধীন)।

সময়ে সময়ে হস্তে রংএ শক্তি জানাইবার মত তাস না পাওয়া যাইলে তিন তাসেও শক্তি জানান হইয়া থাকে।

(১) যদি প্রথমেই দুইটীর ডাক আরম্ভ করা হয়।

হস্তে পাঁচটী অনারট্রিক্ থাকিলে সাধারণতঃ ২টীর ডাক আরম্ভ করা হইয়া থাকে। এই পাঁচটী অনারট্রিক তিন রংএ বিক্ষিপ্ত হইয়া রং ডাকিবার উপযোগী শক্তিশালী তাস থাকিলে এইরূপ ডাক আরম্ভ করা হয়। যদি রং করিবার উপযোগী তাসের সংখ্যা ৬ কিম্বা ৭ হইয়া প্রবল শ্রেণীবদ্ধভাবে বর্ত্তমান থাকে তাহা হইলে ৪½টী অনারট্রিক লইয়াও এইরূপ ডাক দেওয়া যাইতে পারে। এইরূপ তাস সাধারণতঃ অসম বিভাগের এবং কোন না কোন রংএ চিক হইয়া থাকে। (Solid and Freakish)।

(১) ১½ ♠ K. Q. J × ×
২ ♡ A. K. J ×
২ ◊ A. K ×
• ♣ ×

৫½
ইস্কাবন ২টী

(২) ১ ♠ A ×
২ ♡ A. K. Q × × ×
• ◊ ×
১½ ♣ K. Q. J ×

৪½
হরোতন ২টী

তাসের ৫-৩-৩-২ এবং ৪-৪-৩-২ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে ৫½টী অনারট্রিকের কমে ২টীর ডাক আরম্ভ করা চলে না। এবং প্লেয়িংট্রিকও শক্তিশালা হইতে হইবে।

(১) ২ ♠ A. K. 10
১½ ♡ A. Q ×
◊ × ×
২ ♣ A. K. Q × ×

৫½
২টী চিড়িতন

(২) ২ ♠ A. K. J ×
২ ♡ A. K. J 10
½ ◊ K × ×
১½ ♣ A. Q

৬
২টী ইস্কাবন

টেক্কা বিবি, টেক্কা গোলাম দশ, কিম্বা সাহেব বিবি দশ লইয়া চারিখানি তাসে রং করিতে হইলে অন্য তাসে ৪½টী অনার ট্রিক থাকিলে তবে ২টীর ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। তাসের বিভাগ ৪-৩-৩-৩ আকার ধারণ করিলে ৫½টী অনার ট্রিক লইয়াও ২টীর ডাক আরম্ভ না করাই যুক্তিযুক্ত। প্রথমে ১টীর ডাক দিয়া পার্টনারের কোন সাড়া পাওয়া যাইলে পরে শক্তি দেখান যাইতে পারে।

১½ ♠ A. Q. ×
৫ ♡ A. K. J. ×
১ ◊ A. × ×
১ ♣ A. × ×

১টী হরোতন ২টী হরোতন, নহে

২টী নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করিতে হইলে **ভাল্‌-নারেবল** অবস্থায় **৫টী অনার ট্রিকের প্রয়োজন** এবং সকল রংএর আটক্‌ থাকার বিশেষ আবশ্যকতা আছে। ২টী নোট্রাম্পের ডাক শক্তিপ্রদর্শক ডাক নহে। নন্‌ভালনারেবল অবস্থায় অপেক্ষাকৃত দুর্ব্বল হস্ত লইয়াও দুটী নোট্রাম্প ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে। উপরি উক্ত তাসে ২টী নোট্রাম্প ডাকা যাইতে পারে।

(২) **ডাক আরম্ভ করার পর যদি পার্টনার অন্য রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া উত্তর দেন।** একটী ডাক আরম্ভ হওয়ার পর পার্টনার যদি দেখেন তাঁহার হস্তে ৪টী কিম্বা ৩½টী কিম্বা ৩ + অনার ট্রিক আছে তাহা হইলে প্রয়োজনাতিরিক্ত একটীর ডাক বাড়াইয়া উত্তর দিবেন। হস্তে ডাকযোগ্য পাঁচখানি বা চারিখানি এক রংএর তাসে ডাকা হইয়া থাকে। ডাকযোগ্য তাস না থাকিলে তিন তাসেও ডাক দেওয়া চলে। শক্তি জানাইবার জন্যই তিন তাসে ডাক দেওয়া যাইতে পারে রং করিবার জন্য নহে।

উত্তর		দক্ষিণ
♠ K ×	১½	♠ A Q 10 × ×
♡ Q J × ×	½	♡ K × ×
◇ A Q J × ×	½	◇ K ×
♣ K ×	১½	♣ A Q ×

১টী রুইতন	২টী ইস্কাবন

একটী রুইতনের উত্তরে ১টী ইস্কাবন বলিলেই চলিত, কিন্তু হস্তে ৩½টী অনারট্রিকেরও অধিক থাকায় শক্তি জানাইবার জন্য ডাক দেওয়া হইল ২টী ইস্কাবন।

(৩) যদি, যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনি একটী নূতন রংএ প্রয়োজনাতিরিক্ত একটীর ডাক বাড়াইয়া ডাক দেন।

প্রথমে ডাক আরম্ভ করিতে হইলে নিম্নসংখ্যায় ২½টী অনারট্রিকের প্রয়োজন। যদি হস্তে ৩½ কিম্বা ৪টী অনারট্রিক থাকে তাহা হইলেও ১টীর ডাক আরম্ভ করা হয়; পার্টনার কিছু ডাক দিতে সমর্থ হইলে পর, ডাকিবার পালা আসিলে প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টীর ডাক বাড়াইয়া পার্টনারকে হস্তের শক্তি জানাইতে হয়।

উত্তর	পশ্চিম
১½ ♠ A Q J × ×	½ ♠ K ×
১½ ♡ A J 10 ×	+ ♡ Q × ×
½ ◇ K × ×	১ ◇ A J × × ×
+ ♣ Q	½ ♣ K × ×
৩½ +	২ +
১টী ইস্কাবন	২টী রুইতন
৩টী হরোতন (forcing)	

পার্টনার এই ডাক না ছাড়িয়া হরোতনে কিম্বা ইস্কাবনে সাহায্য জানাইবেন।

(৪) বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন তাহাতে একটী বাড়াইয়া ডাক দেওয়া হইলে।

এইরূপ ডাক্ দিতে হইলে হস্তে ৫ হইতে ৫½ পর্য্যন্ত অনারট্রিক্ এবং অন্ততঃ ৮টী প্লেয়িং ট্রিক্ থাকার প্রয়োজন। বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন সেই রংএ চিক (Void) কিম্বা ১ খানি (Singleton) কিম্বা মাত্র টেক্কা থাকিলে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। প্রথম

দফায় উক্তরূপ ডাকে উপরি উক্ত অনারট্রিকের প্রয়োজন হইয়া থাকে। (Immediate over-call of opponent's bid-suit)। ডাক উচ্চে উঠিবার পর বিপক্ষের ডাকে ডাক দেওয়া হইলে ৫ কিম্বা ৫½টী অনারট্রিকের প্রয়োজন হয় না। সেই রংএ পিঠ নাই কিম্বা মাত্র ১টী পিঠ বিপক্ষকে দিতে হইবে এইরূপ বুঝাইয়া থাকে। ডাকের উপর ডাক দিতে হইলে একটী রং ডাকিবার উপযোগী তাস হস্তে থাকা আবশ্যক।

উঃ (১টী ইস্কাবন)
♠ K Q J × ×
♡ Q ×
◊ A × × ×
♣ K ×

পঃ
♠ × × ×
♡ × × ×
◊ ×
♣ Q × × × × ×

পূঃ (২টী ইস্কাবন)
♠ A
♡ A K J 10 ×
◊ K Q × ×
♣ A × ×

দঃ
♠ 10 × ×
♡ × × ×
◊ J × × ×
♣ J × ×

উত্তর হইতে ডাক হইল ১টী ইস্কাবন; পূর্ব্ব তৎক্ষণাৎ ডাকিলেন ২টী ইস্কাবন। পশ্চিম ডাক ছাড়িতে পারেন না। সুতরাং ডাক দিবেন ২টী নোট্রাম্প তাহার পর পূর্ব্বের নিকট ডাক আসিলে ৩টী হরোতন বলিবেন ইত্যাদি।

(৫) পরস্পরের ডাক হইতে যদি এরূপ অনুমিত হয় যে গেম আছে।

যদি পরস্পরের ডাক হইতে এরূপ অনুমিত হয় যে গেম হইবে তাহা হইলে নিম্ন ডাকে না ছাড়িয়া ধীরে ধীরে গেমের দিকে অগ্রসর হইতে হয়।

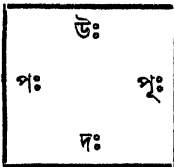
উত্তর		দক্ষিণ
১½ ♠ A Q × × ×		½ ♠ K × × ×
½ ♡ K ×		১ ♡ A ×
½ ◊ Q J ×		১ ◊ A × × × ×
½ ♣ K × ×		+ ♣ Q ×
৩		২½+
১টী ইস্কাবন		২টী রুইতন
৩টী রুইতন		৩টী ইস্কাবন
৪টী ইস্কাবন		

প্রথমে ডাক হইল ১টী ইস্কাবন। তাহাতে প্রকাশ হইল নিম্নসংখ্যায় ২½টী অনারট্রিক ও ইস্কাবন ডাকযোগ্য তাস। পার্টনার দেখিলেন প্রায় তিনটী অনারট্রিক হইতেছে সুতরাং দুই হস্তের অনারট্রিক মূল্য আপাততঃ ৫½টী হইতেছে এবং ইস্কাবনেও মিলিয়াছে। যদি রুইতনটী পার্টনারের হাতে কিছু পাওয়া যায় গেম হইতে পারে। সেজন্য ডাক দিলেন ২টী রুইতন। রুইতনে সাড়া পাওয়া গেল ; সুতরাং এক্ষণে ইস্কাবনে সাহায্য জানান হইল। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে ২½ অপেক্ষা কিছু বেশী অনারট্রিক থাকায় গেম ডাকিয়া দিলেন।

পূর্ব্ব		পশ্চিম	
১ + ♠ A J ×		+ ♠ Q × ×	টেক্কায় ১টী। ভিন্ন রংএর
১ ♡ K Q ×		১ ♡ A × ×	সাহেব ও বিবিতে যুক্তমূল্য
½ ◊ Q J 10 ×		½ ◊ K × ×	১টী ও আর একটী বিবির
½ ♣ K × ×		+ ♣ Q 10 × ×	যুক্ত মূল্য।
৩+		২+	
১টী নোট্রাম্প		২টী নোট্রাম্প	
৩টী নোট্রাম্প			

উপরি উক্ত দৃষ্টান্তে পূর্ব্ব হইতে প্রথমে ডাক আরম্ভ হইল ১টী নোট্রাম্প। কারণ ডাকযোগ্য রং করিবার কোন তাস নাই এবং তাসের বিভাগ সম

আকারের। উত্তর হইল ২টী নোট্রাম্প। ইহাতে অনুমিত হইল পার্টনারের হস্ত শক্তিশূন্য নহে এবং তাঁহার তাসও নোট্রাম্পের উপযোগী সুতরাং গেম হইতে পারে এবং ডাকা হইল ৩টী নোট্রাম্প।

গেম বা শ্লাম অনুমিত হইলে পার্টনারের হস্তে কোন রং‌এর টেক্কা, কিম্বা সাহেব, আছে কিনা জানিবার জন্য যে রং‌এ বিপক্ষ পিঠ পাইতে পারে তাহাতে ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। ধরা যাউক হস্তে দুইখানি ক্ষুদ্র চিড়িতনের তাস আছে। চিড়িতন ডাকা হইল; পার্টনারের হস্তে টেক্কা বা সাহেব থাকিলে তাহা জানাইবেন। তাহা হইলে চিড়িতনে বিপক্ষ একটী পিঠ পাইবে মনে করিয়া গেম কিম্বা শ্লামে যাওয়া যাইবে। এইরূপ চিড়িতনের বিবি ও আর একখানি ক্ষুদ্র তাস লইয়াও চিড়িতনে ডাক দিলে এবং পার্টনারের হস্তে সাহেব থাকিলে, পার্টনার তাহা জানাইবেন। কোন্ রং‌এ খেলা হইবে তাহা স্থির হইবার পর বিপক্ষ যাহাতে পিঠ পাইবে বলিয়া মনে হয়, পার্টনার **তাহা রোধ করিতে পারে কিনা জানিবার জন্যই** এইরূপ ডাক দেওয়া হয় রং করিবার জন্য নহে। পার্টনারের হস্তে সেই রং শূন্য বা একখানি থাকিলেও পার্টনার জানাইয়া যাইবেন।

রুইতনে রং করিয়া খেলা হইবে এইরূপ স্থির হইবার পর, চিড়িতনের শক্তি পরীক্ষা করিবার জন্য ক্ষুদ্র দুইখানি চিড়িতন লইয়া চিড়িতন ডাকা হইয়াছে। এবং এই চিড়িতনের ডাকটী ইনফারেন-সিয়াল ফোর্সিং—

	উত্তর	দক্ষিণ
	ইস্কাবন ১টী	হরোতন ২টী
	ইস্কাবন ৩টী	রুইতন ৪টী
(Inferential)	চিড়িতন ৫টী	চিড়িতন ৬টী
	রুইতন ৬টী	

(৬) বিপক্ষ ৪টী ডাক দেওয়ার পর ৪টী নোট্রাম্প বলা হইলে।

বিপক্ষ কোন রংএ ৪টী ডাক দিবার পর যদি ৪টী নোট্রাম্প বলা হয় তাহা হইলে বুঝিতে হইবে যে যিনি ৪টী নোট্রাম্প বলিতে সমর্থ হইয়াছেন তাঁহার হস্ত বিলক্ষণ শক্তিশালী। হস্তে অনারট্রিকের সংখ্যা ৪½ হইতে ৫টী এবং ডাকযোগ্য অন্য রংএর তাসও বর্ত্তমান। যে ডাকের উপর নোট্রাম্প বলা হইয়াছে তাহার কোন আটক্ (Check) নাও থাকিতে পারে। এবং ৪টী নোট্রাম্প ডাকিতে হইলে যে যে তাস থাকার প্রয়োজন তাহাও না থাকিতে পারে। তাসের বিভাগ খুবই ভাল, একটী কি দুইটী রংএর তাস নাই (Highly freakish hand and long solid trump suit) এরূপ ডাক সাধারণতঃ প্রিয়েম্পটিভ ডাকের পর দেওয়া হইয়া থাকে—

পশ্চিম হইতে ডাক হইল ৪টী চিড়িতন উত্তর বলিলেন ৪টী নোট্রাম্প। পূর্ব্ব কিছুই বলিতে পারেন না; দক্ষিণ ছাড়িতে পারেন না; সুতরাং ডাক দিবেন ৫টী রুইতন। পশ্চিম পাশ দিলেন। উত্তর ৫টী হরোতন দক্ষিণ ৬টী হরোতন; উত্তর ৭টী হরোতন। এরূপ ডাক ও তাস সচরাচর দেখিতে পাওয়া যায় না। কচিৎ এরূপ তাসের ও ডাকের আবির্ভাব হইয়া থাকে।

(৭) পার্টনারের ডাকের পর তিনটী নোট্রাম্প বলা হইলে। (Forcing and mild Slam try)।

ডাক আরম্ভ হইবার পর যদি পার্টনার তিনটী নোট্রাম্প বলিতে সমর্থ হন তাহা হইলে তাঁহার হস্তে ৩½টী অনারট্রিক্ আছে বুঝাইল। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্ত নিতান্ত কনিষ্ঠ শ্রেণীর না হইলে শ্লাম হইবার সম্ভাবনা। কারণ ডাকিতে হইলে ২½টী অনারট্রিক নিম্ন-সংখ্যায় থাকা চাই। পার্টনার দেখিলেন তাঁহার হস্তে ৩½টী অনারট্রিক। সুতরাং ৩½ + ২½ একত্রে ৬টী অনারট্রিক হইল। আর কিছু বেশী থাকিলেই শ্লাম হইবার সম্ভাবনা। সুতরাং যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তিনিই বুঝিবেন শ্লাম আছে কি না? (Forcing conditional)।

(৮) ৪টী নোট্রাম্প (Forcing—Ely Culbertson)

পরস্পর ডাকের পর ৪টী নোট্রাম্প বলা হইলে বুঝিতে হইবে যে দুইটী টেক্কা এবং যে রং পূর্ব্বে ডাকা হইয়াছে তাহার একটী সাহেব কিম্বা তিনটী টেক্কা হস্তে আছে। এইরূপ ডাক শ্লামের অগ্রদূত। শ্লাম আছে বুঝিতে পারিলে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে; পার্টনার কিছুতেই এ ডাক ছাড়িতে পারেন না। (শ্লাম অধ্যায়ে দ্রষ্টব্য)।

(৯) ৫টী নোট্রাম্প (Forcing—Ely Culbertson)

পরস্পর ডাক দিয়া গেমে পৌঁছিয়া ৪টী নোট্রাম্প বলার উত্তরে ৫টী নোট্রাম্প বলিলে, কিম্বা একই হস্ত ৪টী নোট্রাম্প বলার পর ৫টী নোট্রাম্প বলিলে আরও দুইটী টেক্কার অস্তিত্ব জানান হয়। কিন্তু যদি ৪টী নোট্রাম্প

৩টী টেক্কা লইয়া বলা হইয়া থাকে—তাহা হইলে ১টী টেক্কা ও ২টী সাহেব লইয়া ৫টী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে যদি একবারে অর্থাৎ ৪টী নোট্রাম্পের পরে না হইয়া, ৫টী নোট্রাম্প বলা হয় তাহা হইলে ৩টী টেক্কা এবং পূর্ব্বে যে কোন রংএর ডাকের একটী সাহেব (3 Aces and a king of the suit bid previously) এইরূপ বুঝাইয়া থাকে।

(শ্লাম অধ্যায়ে দ্রষ্টব্য)

(১০) ডাক ধরিবার ইঙ্গিতজ্ঞাপক ডব্‌ল্
(Informatory Double)

বিপক্ষের কোন ডাকে প্রথমে ডবল দিলে হস্তে ৩½টী অনারট্রিকের অস্তিত্ব বুঝায়। ডবল এক প্রকার ডাক ; এ ডাকও পার্টনার ছাড়িতে পারেন না। সুতরাং ইহাও শক্তিপ্রদর্শক ডাক। এ বিষয়ে প্রতিরোধক ডাকের অধ্যায়ে আলোচনা করা যাইবে। যে রংএ ডবল করা হইয়াছে তাহাতে চারি হইতে পাঁচটী পিঠ লইতে সক্ষম হইলে পার্টনার ছাড়িতে পারেন সুতরাং ইহাও সর্ত্তাধীন শক্তিপ্রদর্শক।

শক্তিপ্রদর্শক ডাকে উত্তর
(Response to Forcing Bids)

কোন শক্তিপ্রদর্শক ডাক দেওয়া হইলে বুঝিতে হইবে যে শক্তিশালী হস্ত লইয়া এরূপ ডাক দেওয়া হইয়াছে। যিনি ডাকিয়াছেন তিনি গেম কিম্বা শ্লাম অনুমান করিতেছেন। পার্টনারের নিকট কিছু শুনিতে চান। এরূপ ক্ষেত্রে পার্টনারের কর্ত্তব্য ডাকটীকে সচল রাখা ; হস্তে কিছু না থাকিলেও ডাকিতে হইবে। ডাক সচল না রাখিলে এবং বিপক্ষ কিছু না ডাকিলে ডাক বন্ধ হইয়া যাইবে। গেমের আশা থাকিলেও নষ্ট হইয়া যাইবে। কোন ডাক দিয়া ক্ষতির সম্ভাবনা থাকিলেও ডাকিতে হইবে

ইহাই পার্টনারের অনুশাসন। পার্টনার যেটী ডাকিয়াছেন তাহাতে না মিলিতে পারে, কিন্তু অন্য তাস থাকিতে পারে যাহাতে মিলিবে। সুতরাং ডাকটী না ছাড়িয়া সচল রাখাই যুক্তিযুক্ত। ক্ষেত্রবিশেষে গেমের পূর্ব্ব পর্য্যন্ত এবং শ্লাম অনুমিত হইলে শ্লাম না ডাকা পর্য্যন্ত ছাড়া যায় না। কোন ডাক দিতে হইলে হস্তের অনারট্রিকের উপরই সমস্ত নির্ভর করে। হস্তে এক ট্রিকেরও কম থাকিলে প্রথমে দুর্ব্বলতাজ্ঞাপক নোট্রাম্পের দ্বারা হস্তের শক্তি জানাইয়া দেওয়া উচিত। যদি অন্য কিছু পার্টনার ডাক্ দেন এবং হস্তে ডাকযোগ্য তাস থাকে তাহা হইলে সেইটীর ডাক্ পরে দেওয়া যাইতে পারে। পার্টনার যে রং ডাকিয়াছেন তাহাতে সাহায্যকারী হইলে তাহাও জানান যাইতে পারে। ১½টী অনারট্রিক্ থাকিয়া ডাকযোগ্য তাস থাকিলে তাহাতে ডাক্ দেওয়া যাইতে পারে। হস্তে অনারট্রিকের মূল্য অনুযায়ী ডাক দিতে হইবে।

দুইটীর ডাক আরম্ভ হইলে, পার্টনারের হস্তে একটী অনারট্রিকেরও কম থাকিলে প্রথমে ২টী নোট্রাম্প ডাক দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। দ্বিতীয় দফায় তাঁহার হস্তের রং ডাকিবার উপযোগী তাস কিম্বা তাসের বিভাগ জানাইতে সমর্থ হইবেন। কিম্বা যাহাতে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে সাহায্যকারী হইলে তাহাতে সাহায্য জানাইতে সমর্থ হইবেন। প্রথমে অনারট্রিকের মাত্রা জানাইয়া দেওয়াই উচিত।

অনারট্রিকের মাত্রা ১½ হইতে ২ পর্য্যন্ত হইলে তিনটী নোট্রাম্প ডাক দেওয়া যাইতে পারে। ইহাতে অবগত হওয়া যাইবে যে হস্তে ডাকযোগ্য তাস নাই। যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতেও সাহায্য নাই। ২½টী অনারট্রিক থাকিলে একবারে ৪টী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে। এরূপস্থলে ৪টী নোট্রাম্পের ডাক দেওয়া হইলে প্রয়োজনমত টেক্কা সাহেবের অস্তিত্ব যেন না ধরা হয়। (Slam try and Forcing)। যিনি ২টীর ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে অন্ততঃ ৫টী অনারট্রিক

বর্ত্তমান এবং পার্টনারের হস্তে ২½টী অনারট্রিক্ হইলে একুনে ৭½টী অনারট্রিক্ হইল। সুতরাং শ্লামের চেষ্টা করা অযুক্তিযুক্ত নহে।

রং‌এ সাহায্যকারী হইয়া হস্তে ১+ অনারট্রিক থাকিলে রং‌এ সাহায্য দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। ২টী অনারট্রিক্ ও গোলাম বড় চারিখানি বা সাহেব বড় তিনখানি রং‌এর তাস থাকিলে সেই রং‌এ দুইটী বাড়াইয়া ডাকা যাইতে পারে। অন্য রং‌এ চিক থাকিলে ১½টী অনারট্রিক লইয়া দুইটী বাড়াইয়া ডাকা যায়। শক্তিপ্রদর্শন উভয় হস্তেই হইতে পারে। ডাক আরম্ভ করিবার পর পার্টনার শক্তি প্রদর্শক ডাক দিলে তাহার উত্তরে হস্তে ডাকযোগ্য অন্য তাসে ডাকা যাইতে পারে, কিম্বা পূর্ব্বের ডাকের তাস পুনরায় ডাকযোগ্য হইলে তাহাও ডাকা যাইতে পারে অথবা পার্টনারের ডাকে সাহায্যকারী হইলে সাহায্য (Support) জানাইতে পারা যায়। সর্ব্বনিম্ন সংখ্যক অনার থাকিলে নোট্রাম্প বলাই যুক্তিযুক্ত।

নবম পরিচ্ছেদ

স্তব্ধকারী ডাক (Highbid and Pre-emptive Bids)

কোন ডাক আরম্ভ করিতে হইলে পরীক্ষা করিতে হয় হস্তের আক্রমণও প্রতিরোধ শক্তি আছে কি না? এই দুইটী শক্তি থাকিলে যে কোন একটী ডাক আরম্ভ করা হইয়া থাকে। কিন্তু এমন হস্তও হইতে পারে যাহাতে প্রতিরোধ শক্তি নাই কিন্তু আক্রমণ শক্তি যথেষ্ট আছে। এইরূপ তাসে কখনও ১টীর ডাক আরম্ভ করা যাইতে পারে না। একবারে তিনটী কিম্বা চারিটার ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। এরূপ ডাকের আবশ্যকতা ও উপকারিতা এই যে হঠাৎ এইরূপ ডাক হইলে বিপক্ষ নিজেদের তাস মিলাইবার সুবিধা পায় না, এবং পরস্পরের ডাকের দ্বারা তাস জানিয়া লইতে সমর্থ হয় না; আবার হস্ত সেরূপ শক্তিশালী না হইলে উচ্চ ডাকের উপর ডাক দিতেও সাহসী হয় না। সুতরাং এরূপ ডাক কিরূপ ফলপ্রদ ও কার্য্যকরী তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। তিন কিম্বা চারিটীর ডাক দেওয়াকেই স্তব্ধকারী ডাক বলা হয়।

কোন একটী রংএর তাস পর্য্যাপ্ত ও শ্রেণীবদ্ধভাবে থাকিলে ননভালনারেবল অবস্থায় দুই হইতে তিনটী অনারট্রিক লইয়া একবারে ৩টীর ডাক দেওয়া চলে এবং ভালনারেবল অবস্থায় ৩ হইতে ৩½টী অনারট্রিকের প্রয়োজন হয়; প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা ৮টী। রংএর এমন তাস হওয়া চাই যাহার সকলগুলিদ্বারা পিঠ পাওয়া যাইবে। কিম্বা মাত্র ১টী পিঠ বিপক্ষ লইতে পারিবে।

(১) ♠ A ×
♡ Q ×
◇ × ×
♣ A K J 10 × × ×

একবারে ৩টী চিড়িতন

(২) ♠ A K Q × × ×
♡ J ×
◇ K Q ×
♣ ×

তিনটী ইস্কাবন একবারে

নিম্নশ্রেণীর তাসে অনার সংযুক্ত শ্রেণীবদ্ধ প্রচুর তাস থাকিলে (Long and Solid) ৩টীর ডাক দেওয়া চলে অন্য তাসে বিবি কি গোলাম এইরূপ হইলে চলিতে পারে। ইহার তাৎপর্য্য এই যে পার্টনার সুবিধা হইলে তিনটী নোট্রাম্পে গেম ডাকিয়া লইতে পারেন। উচ্চশ্রেণীর (Major Suit) তাসে এইরূপ ডাক দেওয়া হইলে অন্য তাসের ১টী অনারট্রিকের আবশ্যকতা হইয়া থাকে।

নিম্নশ্রেণীর তাসে (Minor Suit) একবারে ৪টীর ডাক দিতে হইলে ৯টী প্লেয়িংট্রিকের আবশ্যকতা হইয়া থাকে। এবং উচ্চশ্রেণীর তাসে (Major Suit) ৮টী প্লেয়িংট্রিকের প্রয়োজন হয় (Pre-emptive bids) এইরূপ ডাককে **প্রিয়েম্পটিভ বিড বলা** হয়।

একবারে ৪টীর ডাক উচ্চশ্রেণীর তাসে—

(১) ♠ × ×
♡ A Q J 10 × × × ×
◇ ×
♣ A ×

কবারে ৪টী হরোতন ডাক দেওয়া যাইতে পারে

	উত্তর	দক্ষিণ
(২)	♠ Q × ×	♠ nil
	♡ K ×	♡ Q × × ×
	◇ A K Q J × × × ×	◇ × × ×
	♣ nil	♣ J × × × × ×
	একবারে ৪টী রুইতন (৯টী প্লেয়িংট্রিকে)	৫টী রুইতন ; ইস্কাবন চিক ও তিনখানি ক্ষুদ্র ২ রং থাকায়

এইরূপ ডাক দেওয়া হইলে পার্টনারের মনে করা উচিত যে প্রতিরোধ হিসাবে কোন শক্তিই নাই। এবং ননভালনারেবল্ অবস্থায় ৩টী পিঠ ধরিয়া ঐরূপ ডাক দেওয়া হইয়াছে উহার অতিরিক্ত পিঠ লইবার শক্তি থাকিলে তদনুযায়ী ইতিকর্ত্তব্যতা স্থির করিবেন। হস্তে তিনখানি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র রংএর তাস থাকিয়া অন্য রংএ চিক (Void) কিম্বা ১খানি থাকিলে (Singleton) প্রয়োজনমত ডাক বাড়াইতে পারেন। প্রিয়েম্পটিভ ডাকের পর বিপক্ষ কিছু ডাক দিলে পার্টনার যেন নিজের শক্তি অনুসারে ডবল দেন। তাঁহার বিবেচনা করা উচিত যে যিনি শুব্ধকারী ডাক দিয়াছেন তাঁহার প্রতিরোধ শক্তি নাই এবং যে রংএ ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহাতে পিঠ নাও পাওয়া যাইতে পারে। কারণ বিপক্ষ সেই রংএ চিক (Void) হইবার সম্ভাবনা।

দশম পরিচ্ছেদ

প্রতিরোধক ডাক (Defensive Bids)

সমরক্ষেত্রে যোদ্ধাদিগের দুইটী নীতি অবলম্বন করিয়া চলিতে হয়। একটী আক্রমণ (Attack) অপরটী বাধা প্রদান বা প্রতিরোধ (Defence)। দুর্ব্বল হস্তে আক্রমণ করা যেরূপ সমীচীন নহে, সেইরূপ সবল হস্তে নিষ্ক্রিয়ভাবে বসিয়া থাকাও যুক্তিসিদ্ধ নহে। শক্তি অনুযায়ী ক্ষেত্র বিশেষে আক্রমণ ও প্রতিরোধ এই দুইটী নীতির আশ্রয়ে বিপক্ষের সহিত সংগ্রামে প্রবৃত্ত হইতে হয় এবং শক্তি অনুযায়ী ফললাভে সমর্থ হওয়া যায়। ব্রিজ খেলাতেও সমরক্ষেত্রে সৈন্য পরিচালনার ন্যায় এই দুইটী নীতির আশ্রয়ে কৃতকার্য্যের অনুসন্ধান করিতে হয়।

একটী ডাক আরম্ভ হইলেই আক্রমণের উদ্যোগপর্ব্ব আরম্ভ হইল। যিনি ডাক আরম্ভ করিলেন তাঁহার বাম পার্শ্বে উপবিষ্ট ব্যক্তি বিপক্ষ হইলেন; তাঁহাকে প্রতিরোধ করিতে হইবে। হস্তে কিরূপ তাস থাকিলে তিনি প্রতিরোধ করিতে পারেন এবং কি ভাবে প্রতিরোধ করিবেন তাহাই এই অধ্যায়ে বর্ণিত হইতেছে।

হস্তে ১½টী অনারট্রিকের কম থাকিলে তাঁহার কিছুই ডাক দেওয়া চলে না। ট্রিকশূন্য হস্ত লইয়া উড়িবার উদ্যোগ করিলে বিশেষ ক্ষতিগ্রস্ত হইবার সম্ভাবনা। অপর পক্ষ যদি ডাকিয়া লন মঙ্গল। নচেৎ পার্টনারের হস্তে কিছু না থাকিলে এবং অপরপক্ষ ডবল দিলেই এই একটীবারের ক্ষতির পরিমাণ এত বেশী হইবে যে বহুবার কৃতকার্য্যের সহিত খেলিয়াও তাহা পূরণ করা যাইবে না। দুইটী রং এ বিক্ষিপ্ত ১½ হইতে ৩টী অনারট্রিক থাকিয়া রং করিবার উপযুক্ত তাস থাকিলে তাহা ডাকা যাইতে পারে।

ডাকযোগ্য তাস না থাকিলে যে রংএ ডাক আরম্ভ হইয়াছে তাহার একটী আটক্ (Check) থাকিয়া উপযুক্ত অনারট্রিক্ থাকিলে ১টী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

ধরা যাউক প্রথম হস্তে ডাক আরম্ভ হইয়াছে একটী ইস্কাবন দ্বিতীয় হস্তের তাস নিম্নের দৃষ্টান্ত অনুযায়ী—

(১)		(২)	
	♠ × ×		♠ K ×
	♡ K × × ×		♡ Q × × ×
	◇ A Q J × ×		◇ A J × ×
	♣ J ×		♣ Q × ×
	২টী রুইতন		১টী নোট্রাম্প

প্রথম দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে একটী ইস্কাবন ডাকের পর ২টী রুইতন বলা যাইতে পারে এবং দ্বিতীয় দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস হইলে ১টী নোট্রাম্প বলাই যুক্তিসিদ্ধ।

অল্প অনারট্রিক লইয়া নিম্ন ডাকে প্রতিরোধক ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। পার্টনারের সাহায্য থাকিলে শক্তি অনুযায়ী ডাক বর্দ্ধিত করা যাইতে পারে। নচেৎ নহে। এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে ভালনারেবল্ বা ননভালনারেবল্ অবস্থা অনুসারে বিবেচনা করিয়া ডাক দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। ননভালনারেবল্ অবস্থায় ৪টী প্লেয়িংট্রিক ও ১½টী অনারট্রিক লইয়া ডাকযোগ্য পাঁচ তাসে রং ডাকা যাইতে পারে এবং ভালনারেবল্ অবস্থায় ৫টী প্লেয়িংট্রিক এবং ১½+ অনারট্রিক লইয়া ডাকযোগ্য পাঁচ তাসে রং ডাকিতে পারা যায়। প্রয়োজনাতিরিক্ত একটী বাড়াইয়া ডাকিতে হইলে (Jump Overcall) ননভালনারেবল্ অবস্থায় ৩টী অনারট্রিক এবং ছয়টী প্লেয়িংট্রিক এবং ভালনারেবল অবস্থায় ৩টী অনারট্রিক ও ৭টী প্লেয়িংট্রিক লইয়া ডাক দিতে হয়।

ডাক আরম্ভ হইবার পর দ্বিতীয় হস্ত কোন

প্রতিরোধক ডাক দিতে সমর্থ না হইলে চতুর্থ হস্ত বিশেষতঃ ভালনারেবল অবস্থায় ১½টী অনারট্রিক লইয়া যেন প্রতিরোধক ডাক না দেন। এবং প্রথম ও দ্বিতীয় হস্ত কিছু না ডাকিতে সমর্থ হওয়ার পর; তৃতীয় হস্ত ভালনারেবল অবস্থায় ডাক ধরিলে চতুর্থ হস্ত যেন ১½টী অনারট্রিক লইয়া ডাক না ধরেন। এরূপ হস্তে চতুর্থ হস্ত ডাক ধরিলে গভীর পঙ্কে নিমজ্জিত হইবার সম্ভাবনাই অধিক। এবং পার্টনার যখন ডাক দিতে সমর্থ হন নাই তখন উদ্ধারের আশাও ক্ষীণ।

সময়ে সময়ে ভাল তাস লইয়া না ডাকিলে অপরপক্ষ ডাকের পর ডাক দিতে উৎসাহিত হয়। এবং উচ্চ ডাকে পৌঁছিলে ডবল দিয়া লাভবান হওয়া যায়। কিন্তু যদি অপরপক্ষ নিম্ন ডাকে ছাড়িয়া দেন তাহা হইলে সমূহ ক্ষতির সম্ভাবনা। অপর পক্ষকে ফাঁদে ফেলিবার ইহা একটী নীতি বটে, কিন্তু নিজেদের ঠকিবার সম্ভাবনাও কম নহে। সুতরাং অবস্থা বিবেচনা করিয়া কার্য্য করাই যুক্তিযুক্ত। হস্তে ভাল তাস না থাকিলে ডাক দেওয়া যেরূপ যুক্তিসিদ্ধ নহে সেইরূপ ভাল তাস লইয়া অপর পক্ষকে ক্ষতিগ্রস্ত করিবার আশায় চুপচাপ বসিয়া থাকাও অযুক্তিযুক্ত।

ডবল (Double)

হস্তে **তিনটী বা তদূর্দ্ধ অনারট্রিক** থাকিলে কোন ডাক না দিয়া **ডবল (Double)** দেওয়াই যুক্তিসিদ্ধ। ইহাতে ডাক নিম্নস্তরে থাকিয়া যায়। পরন্তু পার্টনারের সহিত কোন তাসে মিলিবে তাহা জানা নাই। পার্টনারের যদি নিম্নশ্রেণীর তাস ভাল থাকে তাহাতে ডাক দিতে হইলে ডাক উচ্চস্তরে উঠিয়া যাইবে। ধরা যাউক প্রথম হস্তে ডাক দিলেন ১টী ইস্কাবন; দ্বিতীয় হস্তে হরোতনে ডাকযোগ্য তাস আছে ও ৩টী অনারট্রিক

আছে। যদি হরোতনে ডাক দেওয়া হয় তাহা হইলে ২টী হরোতন বলিতে হইবে। এবং পার্টনারকে চিড়িতনে ডাক দিতে হইলে ৩টী চিড়িতন বলিতে হইবে প্রথম দফাতেই ডাক তিনে উঠিয়া যাইবে। কিন্তু দ্বিতীয় হস্ত ডবল দিলে চতুর্থ হস্ত ২টী চিড়িতন বলিতে পারিবেন এবং দ্বিতীয় দফায় ২টী হরোতনেই ডাক থাকিয়া যাইবে। সুতরাং প্রথমে হরোতন না ডাকিয়া ডবল দেওয়াই যুক্তিসিদ্ধ; এ ডবল ডাউন লইবার আশায় নহে।

Vanderbilt Cup Tournament 1933.

উত্তর হইতে ডাক হইল ১টী ইস্কাবন। পূর্ব্ব—২টী হরোতন না ডাকিয়া ডবল দেওয়াই যুক্তিযুক্ত। এইরূপ ডাক দিয়া পার্টনারকে অবগত করান হইল "পার্টনার আমি আক্রমণ করিতে উদ্যত আমার হস্তে তিনটী অনারট্রিক এবং ডাকযোগ্য তাসও বর্ত্তমান, আপনার হস্ত কিরূপ তাহা জানাইলে অগ্রসর হইতে পারি।"

এইরূপ ডবলকে **ডাক ধরিবার ইঙ্গিত জ্ঞাপক ডবল বলা** হইয়া থাকে ডাউন লইবার আশায় নহে **(Informatory Double)**। তিন রংএ বিক্ষিপ্ত **তিনটী অনারট্রিক** অথবা তুইটী রংএ বিভক্ত তিনটী অনারট্রিক এবং রং **ডাকিবার উপযোগী,** যাহাতে **অন্ততঃ ৪টী পিঠ পাওয়া যাইতে পারে, এইরূপ তাস লইয়া** কোন ডাকের উপর ডবল দেওয়া চলে। যাহাতে ডবল দেওয়া হইয়াছে সেই রংএর কোন অস্তিত্ব নাও থাকিতে পারে। একটী **নোট্রাম্পে ডবল** দিতে হইলে **৪টী অনারট্রিক্ ৪ খানি হরোতন ও ৪ খানি ইস্কাবনের তাস** হাতে থাকা চাই।

পার্টনার এই ডাক ছাড়িতে পারেন না। হস্তে কিছুই না থাকিলেও ডাকটী সচল রাখিতে হইবে। তবে মধ্যে যদি ডাক হইয়া যায় তাহা হইলে তিনি ডাক দিবার কর্ত্তব্য হইতে অব্যাহতি পাইলেন; নচেৎ কোন অবস্থাতেই তিনি ছাড়িতে পারেন না।

	♠ Q 10 × ♡ × × × × ◊ nil ♣ Q J 10 9 8 7	
♠ J × × × × × ♡ J × × ◊ Q 10 × × ♣ nil	উঃ পঃ পূঃ দঃ	♠ K × ♡ K 10 × ◊ × × × ♣ A K × × ×
	♠ A × ♡ A Q × ◊ A K J × × × ♣ × ×	

পূর্ব্ব	দক্ষিণ	পশ্চিম	উত্তর
চিড়িতন ১টী	ডবল	পাশ	পাশ
	(Informatory)		(Penalty)
রিডবল			
(S. O. S.)			

এইরূপ রিডবল হইবার পর দক্ষিণ ছাড়িয়া দিলে পশ্চিম ১টী ইস্কাবন ডাক দিবেন। দক্ষিণ ডাক দিলে পশ্চিমের ডাকিবার আবশ্যক নাই।

তাঁহার হস্ত যত বেশী দুর্ব্বল হইবে ততই তাঁহার ডাক দিবার আবশ্যকতা বাড়িয়া যাইবে। তবে তাঁহার হস্ত ভাল হইলে এবং যে রংএর উপর ডবল করা হইয়াছে তাহাতে ৪।৫টী পিঠ লইতে সমর্থ হইলে ডাক ছাড়িতে পারেন ; ইহা পেনাল্টি ডবল হইল। চতুর্থ ব্যক্তি এইরূপে ছাড়িবার পর যিনি প্রথমে ডাকিয়াছেন, অর্থাৎ ১ম হস্ত যদি বোঝেন যে যে ডাকটী দেওয়া হইয়াছে তাহাতে বিশেষ ক্ষতি হইবার সম্ভাবনা তাহা হইলে **রিডবল বলিয়া** পার্টনারকে অন্যডাক দিতে আহ্বান করিবেন (S. O. S. Redouble) Help. (Save our Souls—ষ্টিমারের বিপদজ্ঞাপক ইঙ্গিত)।

প্রথম হস্তের ডাকের পর দ্বিতীয় হস্ত ডবল দিলে তৃতীয় হস্ত যদি কোন ডাক দেয় তাহা হইলে চতুর্থ হস্তে কিছু না থাকিলে ডাক দেওয়ার কর্ত্তব্য হইতে অব্যাহতি হইয়া থাকে। কিন্তু তৃতীয় হস্তে ডাক দিবার পর চতুর্থ হস্ত যদি কোন ডাক দেন তাহা হইলে তাঁহার হস্ত শক্তিশূন্য ধরা হইবে না। পরন্তু হস্তের শক্তি আছে ধরিয়া লওয়া হইবে। তৃতীয় হস্ত ডাক না দিলে এবং হস্তে অনার শক্তি কিছু না থাকিলে চতুর্থ হস্ত নিম্ন লিখিত অনুসারে ডাক দিবেন।

(১) যে রংএর তাস সংখ্যায় অধিক।

(২) উচ্চশ্রেণীর গোলামবড় চারি তাসে নিম্নশ্রেণীর পাঁচ তাস অপেক্ষা ভাল।

(৩) নিম্নশ্রেণীর ৬ তাসে উচ্চশ্রেণীর ৪ তাস অপেক্ষা ভাল।

(৪) তাহাও না হইলে সর্ব্বাপেক্ষা নিম্নশ্রণীর তাসে।

(৫) ১+অনারট্রিক থাকিলে ১টী নোট্রাম্প।

(৬) নোট্রাম্প অপেক্ষা উচ্চশ্রেণীর তাসেই ডাক দেওয়া ভাল।

(৭) যে রং ডাকা হইয়াছে তাহার একটী আটক্ (check) থাকিলে এবং হস্ত অপেক্ষাকৃত ভাল হইলে ২টী নোট্রাম্প।

(৮) হস্তে ২½টী অনারট্রিক থাকিলে প্রয়োজনাতিরিক্ত একটী ডাক বাড়াইয়া ডাক দেওয়াই কর্ত্তব্য।

রিডবল (Redouble)

দ্বিতীয় হস্ত ডবল করিবার পর তৃতীয় হস্তে **২ হইতে ২½টী** অনারট্রিক থাকিলে **রিডবল** করাই যুক্তিযুক্ত। যদি ১+ কিম্বা ২+ অনারট্রিক থাকিয়া ডাকযোগ্য তাস থাকে তৎক্ষণাৎ তাহা ডাকিয়া দেওয়া কর্ত্তব্য। তৃতীয় হস্ত উক্তরূপ রিডবল করিলে তাঁহার হস্তে ট্রিকের পরিমাণই বুঝাইবে; যে রংএ ডবল হইয়াছে তাহার অস্তিত্ব নাও থাকিতে পারে। প্রতিপক্ষ কিছু ডাক দিলে পার্টনার হস্তে ট্রিকের সংখ্যা অবগত হইয়া ইতিকর্ত্তব্যতা স্থির করিতে পারিবেন। ডবলও দিতে পারেন, অন্য ডাকও ধরিতে পারেন। এই রিডবল সঙ্কেত মাত্র। রিডবল করিতে অসমর্থ হইয়া রং এর পর্য্যাপ্ত সাহায্য থাকিলে এবং অন্য রংএ চিক্ থাকিলে সময়ে সময়ে পার্টনারের ডাকে সাহায্য জানাইয়া উচ্চে ডাক বাড়ান হইয়া থাকে। অন্য ডাক বন্ধ করিবার উদ্দেশ্যেই এইরূপ ডাক দেওয়া হয়।

এইরূপ রিডবল হওয়ার পর ডবলারের পার্টনারের পূর্ব্বের মতই কর্ত্তব্য রহিল। পূর্ব্ব নির্দ্দেশ অনুসারে যাহা হয় একটী ডাক দিবেন। তাঁহার

হস্ত যত বেশী দুর্ব্বল হইবে ডাক দিবার আবশ্যকতা তত বাড়িয়া যাইবে। রিডবল দেওয়ায় পার্টনার সুযোগ পাইয়াছেন এই অজুহাতে যেন ডাক ছাড়িয়া দেওয়া না হয়।

১ম দফা	২য় দফা	৩য় দফা
উত্তর—১টী ইস্কাবন	রুইতন ২টী	পাশ
পূর্ব্ব—ডবল	হরোতন ২টী	পাশ
দক্ষিণ—রিডবল	রুইতন ৩টী	পাশ
পশ্চিম—১টী নোট্রাম্প	পাশ	

পেনাল্টি ডবল (Penalty Double)

উপরে যে সমুদয় ডবলের কথা বলা হইল তাহা ইনফরমেটরি ডবল সম্বন্ধেই। আর একরূপ ডবল আছে যাহাতে বিপক্ষের নিকট হইতে শাস্তিস্বরূপ পয়েণ্ট আদায় করা হয়, সেগুলিকে **পেনাল্টি ডবল** বলা হয়।

কোন্ কোন্ ক্ষেত্রে ডবলারের পার্টনার পেনাল্টি বলিয়া ছাড়িয়া দিবেন তাহার তালিকা নিম্নে দেওয়া গেল।

(১) ডবলারের পার্টনার ডাক দিবার পর যদি ডবল দেওয়া হয়।

(২) তুইটী নোট্রাম্পকে ডবল করা হইলে।

(৩) তিনটীর পর যে কোন ডাকে ডবল দিলে।

(৪) পার্টনার মুখ না খুলিলেও দ্বিতীয় কিম্বা পরবর্ত্তী দফায় ডবল দিলে।

(৫) একটী নোট্রাম্প ডাক দিবার পর বিপক্ষের কোন ডাকে ডবল দিলে।

(৬) প্রথমে ২টীর ডাক আরম্ভ করার পর বিপক্ষের কোন ডাকে ডবল দিলে।

ডবলার হিসাব করিয়া দেখিবেন তাঁহার হস্তের তাসের দ্বারা কয়টী পিঠ পাওয়া যাইবে। এবং পার্টনারই বা কয়টী পিঠ লইতে পারেন। নিজের ও পার্টনারের পিঠ সমূহ একত্র করিয়া ১৩ হইতে বাদ দিয়া যদি দেখেন যে বিপক্ষ যাহা চুক্তি করিয়াছেন তাহা হইতে তুইটী পিঠ কম পাইবেন সেক্ষেত্রে পেনালটি ডবল দিতে পারেন। ধরা যাউক ডবলারের হস্তে ৪টী পিঠ পাওয়া যাইবে। পার্টনারের হস্তে ২টী পিঠ। একত্রে হইল ৬টী। ১৩ হইতে ৬ বাদ দিলে ৭টী পিঠ বিপক্ষ পাইবে। বিপক্ষ যদি ৩টীর ডাক দিয়া থাকেন তাহা হইলে ডাউন হইবে **তুইটী**। এক্ষেত্রে ডবল দেওয়া চলে।

মনে রাখা উচিত এ খেলা পয়েণ্টের খেলা। যাহাতে বেশী পয়েণ্ট পাওয়া যাইবে তাহাই করা কর্ত্তব্য। যদি গেম করিয়া বেশী পয়েণ্ট পাওয়া যায় তবে ডবল দেওয়া অপেক্ষা গেম ডাকিয়া লওয়াই কর্ত্তব্য। এই সব ক্ষেত্রেই চাতুর্য্য ও বুদ্ধিবৃত্তির প্রাখর্য্যের প্রয়োজনীয়তা হইয়া থাকে। সুচতুর ও বিচক্ষণ খেলোয়াড় এইরূপে তুই একটী ডাউন দিয়া বিপক্ষকে গেম এমন কি শ্লাম পর্য্যন্ত করিতে দেন না।

নোট্রাম্পে পেনালটি ডবল রাখিতে হইলে বিচার করিয়া দেখিতে হইবে ডবলার ও পার্টনারের মিলিত হস্তে অন্ততঃ ৫টী অনারট্রিক আছে কি না? যদি থাকে তাহা হইলে ১টী নোট্রাম্পের ডাকে বিপক্ষের ২টী ডাউন হইবে। কিন্তু যদি বিপক্ষের কোন একটী রংএ প্রচুর অর্থাৎ ৬।৭ খানি তাস থাকে এবং ডবলার যদি আটক করিতে না পারেন তাহা হইলে উপরের নিয়ম কার্য্যকরী হইবে না।

	উত্তর	পূর্ব্ব	দক্ষিণ	পশ্চিম
১।	হরোতন ১টী	ডবল	পাশ	ডাকিতে হইবে (Double Informatory)
২।	ইস্কাবন ১টী	হরোতন ২টী	ডবল পেনালটি (Double penalty)	
৩।	পাশ	রুইতন ১টী	ইস্কাবন ১টী	হরোতন ২টী
	ডবল (পেনালটি)			
৪।	নোট্রাম্প ১টী	চিড়িতন ২টী	পাশ	ইস্কাবন ২টী
	ডবল (পেনালটি)			
৫।	ইস্কাবন ২টী	পাশ	নোট্রাম্প ২টী	হরোতন ৩টী
	ডবল পেনালটি			
৬।	হরোতন ১টী	পাশ	ইস্কাবন ১টী	রুইতন ২টী
	ইস্কাবন ২টী	চিড়িতন ৩টী	ইস্কাবন ৩টী	চিড়িতন ৪টী
	ডবল পেনালটি ইত্যাদি—			

ডবলারের পার্টনার সাধারণতঃ পেনালটি ডবল ছাড়িয়া দিবেন। কিন্তু যদি দেখেন যে তাঁহার হস্তের তাসের বিভাগ বড়ই অসম (Very unbalanced) এবং যদি দেখেন যে তাঁহার হস্ত বিপক্ষের ডাকের বিরুদ্ধে কার্য্যকরী নহে, এবং ডবলারের পূর্ব্বের ডাকে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে, এবং তাহাতে ক্ষতির আশঙ্কা বিশেষ নাই তাহা হইলে ডবলারের ডাকটীতে সাহায্য জানাইয়া ডাক দেওয়াই কর্ত্তব্য। যদি ইহাও অনুমিত হয় যে তাঁহার পূর্ব্বের ডাক হইতে ডবলার ভ্রমে পতিত হইয়া বিপথে চালিত

হইয়াছেন তাহা হইলেও তিনি পেনালটি ডবল না ছাড়িয়া যুক্তিযুক্ত ডাক দিবেন। পার্টনারের হস্তও সবল ও শক্তিসম্পন্ন না হইলে এক হস্তে সকল ক্ষেত্রে ডাউন লওয়া যায় না। সুতরাং ডবলারের পার্টনার তাঁহার হস্তের শক্তি, তাসের বিভাগ প্রভৃতি বিষয় বিবেচনা করিয়া পেনালটি ডবল ছাড়িয়া দিবেন।

যাহাতে পয়েণ্ট বেশী হইবার সম্ভাবনা সেইমত কার্য্য করা উচিত। যদি তাসে গেম অনুমান করেন, এবং গেম করিতে পারিলে, ডাউনের পয়েণ্ট অপেক্ষা অধিক পয়েণ্ট পাওয়া যাইবে বলিয়া অনুমিত হয়, তাহা হইলে গেম ডাকিয়া লওয়াই যুক্তিসিদ্ধ। আর যদি এরূপ অনুমিত হয় গেমের সম্ভাবনা নাই অথচ বিপক্ষের নিকট হইতে ডাউন লইতে সমর্থ হওয়া যাইবে তাহা হইলে পেনালটি ডবল রাখিয়া যাওয়াই কর্ত্তব্য। যদি এরূপ হয় যে গেম করিয়া যে পয়েণ্ট পাওয়া যাইবে, ডাউনের পয়েণ্ট তাহা অপেক্ষা অনেক অধিক, তাহা হইলে ডাউন লওয়াই যুক্তিযুক্ত। সুতরাং লাভ লোকসানের খতিয়ানে হিসাব দোরস্ত না হইলে ঠকিবার সম্ভাবনা।

এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে সিঙ্গল, ডুপ্লিকেট, ভাল্‌নারেব্‌ল্‌, নন্‌ভাল্‌নারেব্‌ল্‌ প্রভৃতির অবস্থা ভেদে পয়েণ্টের ইতর বিশেষ হইয়া থাকে। সুতরাং লাভ লোকসান হিসাব করিবার সময় এসব দিকেও বিশেষভাবে প্রণিধান করিতে হয়। ভাল্‌নারেব্‌ল্‌ অবস্থায় ২টী ডাউন পাইলে ডবলে ৫০০ পয়েণ্ট পাওয়া যায়; কিন্তু সিঙ্গিল্‌ খেলায় যদি এইবারে গেম্‌ করিতে পারা যায় তাহা হইলে রাবার মূল্য হইবে ৫০০ এবং ইহার উপর গেম্‌ পয়েণ্ট আছে। সুতরাং গেম্‌ থাকিলে ডাউন লইয়া লাভ নাই। তিনটী ডাউন লইতে পারিলে তবে লাভ হইবে। নন্‌ভাল্‌নারেব্‌ল্‌ অবস্থায় বেশী ডাউন না পাইলে লাভবান হওয়া যায় না। সুতরাং এসব দিকে লক্ষ্য না রাখিলে ক্ষতির সম্ভাবনাই অধিক।

ডবল সম্বন্ধে আর একটী কথা সর্ব্বদা স্মরণ রাখা উচিত যে ডবল

দিলে হাতের অনার তাসের অবস্থান সম্বন্ধে বিপক্ষ অবগত হইতে সমর্থ হয়। সুতরাং কুল্পী করিয়া (finesse) সাহেব, বিবি প্রভৃতি অনার তাসগুলি ধরিয়া লইতে সমর্থ হয়। ডবল দিতে হইলে নিশ্চিত পিঠ কতগুলি পাওয়া যাইতে পারে তাহারই উপর ডবল দিতে হয়। সময়ে সময়ে বিপক্ষকে বিপথে চালিত করিবার জন্য হাতে রং না লইয়াও বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন তাহাতে ডবল দেওয়া হইয়া থাকে। অবশ্য অন্য তাস ভাল হইলে তবে এরূপ ডবল দেওয়া চলে।

ভুয়া ডাকে ডবল্—অনেক সময় নোট্রাম্পে গেম করিবার জন্য কিম্বা অন্য কোন কারণে ভুয়া ডাক দেওয়া হইয়া থাকে, যে রংএর তাসে ভুয়া ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহা ভালরূপ ধরিলে ডবল দিতে হয়। এরূপ ডবলে ৩টী অনারট্রিকের প্রয়োজন হয় না, মাত্র সেই রংএর তাস প্রচুর ও প্রবল হইলেই চলিতে পারে—

পূর্ব্ব হইতে ভুয়া ডাক হইল ১টী হরোতন; দক্ষিণ ২টী হরোতন বলিতে পারেন না, কারণ সেরূপ শক্তিশালী হস্ত নহে। সুতরাং বলিবেন ডবল। পশ্চিম নোট্রাম্প ডাকিলে ও পূর্ব্ব ৩টী নোট্রাম্প ডাকিলে, উত্তর হইতে হরোতন খেলা হইলেই গেম ডাউন করা যাইবে। অন্য ডাক হইলে হরোতনে একবার ডাক দেওয়া যাইতে পারে। তখন পার্টনার বুঝিবেন অন্যহস্তে হরোতনের ডাক ভুয়া।

একাদশ পরিচ্ছেদ

ট্রিকের প্রকৃতস্বরূপ এবং দুই হস্তের যুক্ত মূল্য ও সচল ডাক

(True Significance of tricks, Plastic Valuation & Partnership bidding)

পূর্ব্বে ট্রিকের সম্বন্ধে আলোচনা করা হইয়াছে এবং অনার ও প্লেয়িং-ট্রিক্ কি তাহাও বলা হইয়াছে। ট্রিক শব্দের অর্থ পিঠ। টেক্কা সাহেব প্রভৃতি অনার তাসগুলি দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। আবার টেক্কা সাহেব প্রভৃতি শীর্ষস্থানীয় তাসসমূহ বাহির হইয়া গেলে দুরি তিরি প্রভৃতি ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হওয়ায় সেগুলি দ্বারা পিঠ লইতে পারা যায়। অনার তাসগুলি দ্বারা অগ্রে পিঠ লইতে পারা যায়। ক্ষুদ্র তাসগুলি ভবিষ্যতে পিঠ লইবার সহায়তা করে। অনার তাসগুলির আক্রমণ ও প্রতিরোধ দুই শক্তিই বিদ্যমান। কিন্তু ক্ষুদ্র তাসগুলির সেরূপ শক্তি নাই। অনার তাসের সহিত মিলিত হইয়া তাহাদের শক্তি বৃদ্ধি পায়। আবার ক্ষুদ্র তাসের সংযোগ ব্যতিরেকে অনার তাসেরও শক্তি থাকে না। সাহেব একক্ থাকিলে এবং বিপক্ষের হস্তে সেই রংএর টেক্কা থাকিলে সাহেবের কোন মূল্যই নাই। বিবি গোলাম একত্রে থাকিয়া ক্ষুদ্র তাসের সহিত সংযুক্ত না থাকিলে এবং বিপক্ষের হস্তে সেই রংএর টেক্কা ও সাহেব থাকিলে বিবি গোলামের পিঠ পাওয়া যায় না। সুতরাং অনার তাসের সহিত ক্ষুদ্র তাস মিলিত হইয়া তাসের ও হস্তের শক্তি বৃদ্ধি

করে এবং পিঠ লইবার সহায়তা করে। অনারট্রিকগুলি পরস্পরের হস্তে প্রবেশের সাহায্য করে এবং গমনাগমনের সুবিধা করিয়া দেয়। এবং প্রথম বা দ্বিতীয়দফায় বিপক্ষের আক্রমণে বাধা দিতে সমর্থ হয়। কিন্তু কেবল অনার তাসের দ্বারা কয়টী পিঠ লইতে পারা যায়? অনার তাসের সহিত ক্ষুদ্র তাসের সংযোগ থাকিলে পিঠের সংখ্যা বর্দ্ধিত হয়। রণজয় করিতে হইলে সেনাপতির অধিনায়কত্বে সাধারণ সৈন্যের অস্তিত্ব ও প্রাচুর্য্য থাকার প্রয়োজন। সেইরূপ গেম ও শ্লাম করিতে হইলে অনার ট্রিক সম্বলিত ক্ষুদ্র তাসেরও আবশ্যকতা আছে। সেনাপতি থাকিলেই যুদ্ধ জয় হয় না। সাধারণ সৈন্যের অভাব হইলে পরাক্রমশালী যোদ্ধাও রণজয়ে অকৃতকার্য্য হয়। পরাক্রমশালী যোদ্ধা নেপোলিয়ান বোনাপার্টকে এই সাধারণ সৈন্যের অভাবে পরাজিত হইতে হইয়াছিল। সেনাপতি গ্রাউচি যদি পাঁচ মিনিট পূর্ব্বে সৈন্য লইয়া উপস্থিত হইতে পারিতেন তাহা হইলে ওয়াটারলুর যুদ্ধের ফল অন্যরূপ হইত। সুতরাং স্পষ্টই প্রতীয়মান হইতেছে যে অনার তাসের সহিত ক্ষুদ্র তাসের সংযোগ দ্বারা হস্তের শক্তি বর্দ্ধিত হয়। এবং এই ক্ষুদ্র তাসের সংখ্যাধিক্য হইলে পিঠ লইবার ক্ষমতাও বাড়িয়া যায়।

এক হস্তে সংযোগদ্বারা যেরূপ তাসের মূল্য বর্দ্ধিত হয় সেইরূপ দুই হস্তের সংযোগে তাসের মূল্য আরও বর্দ্ধিত হয়। এক হস্তে তেরখানি তাসের যে শক্তি দুই হস্তের ছাব্বিশ খানি তাসের মিলিত শক্তি তাহা তপেক্ষা অনেক অধিক। অবশ্য মিলিত হইলে তবে, নচেৎ নহে। এক হস্তের রুইতনের সাহেব দশ লইয়া ৪ খানি তাসে মূল্য হইবে একটী পিঠ; পার্টনারের হস্তে ঐ রুইতনের বিবি গোলাম লইয়া ৪খানি তাস থাকিলে ইহার মূল্যও ১টী পিঠ, কিন্তু দুই হস্তের যুক্ত মূল্য তিনটী পিঠ। টেক্কাটী বাহির হইয়া গেলেই রুইতনে সমুদয় পিঠ পাওয়া যাইবে। ডাকের মধ্য দিয়া এইগুলি জানিয়া লইতে হয়।

ডাক আরম্ভ করিবার সময় প্রথমতঃ নিজ হস্তে কয়টী পিঠ নিশ্চিত পাওয়া যাইবে তাহা গণনা করিয়া, কয়টী পিঠ পাওয়ার সম্ভাবনা আছে তাহাও গণিয়া দেখিবেন। এবং বিপক্ষকে কোন্ কোন্ তাসে পিঠ দিতে হইবে তাহাও গণিয়া দেখিবেন। এইরূপে ৪ হইতে পাঁচটী পিঠ লইবার শক্তি থাকিলে রং ডাকিবার উপযোগী তাসে রং ডাকিবেন কিম্বা নোট্রাম্প ডাকিবেন।

যিনি ডাক দিয়াছেন তাঁহার পার্টনার চিন্তা করিয়া দেখিবেন কিরূপ তাস লইয়া ডাক আরম্ভ হইয়াছে। এবং নিজের তেরখানি তাস পার্টনারের তেরখানি তাসের সহিত মিলিত হইয়া কিরূপ আকার ধারণ করে তাহাও মানসপটে চিত্রিত করিয়া লইবেন। এবং তাসের বিভাগ কিরূপ হইতে পারে তাহাও কল্পনা করিয়া লইবেন।

এইরূপে তাঁহার হস্তের তাস হইতে কতগুলি পিঠ পাওয়া যাইতে পারে তাহা স্থির করিয়া শক্তি অনুযায়ী ডাক দিবেন, পার্টনারও বিপক্ষের ডাক হইতে এক্ষণে নিজের হস্তে ও পার্টনারের হস্তে কোন্ কোন্ তাসে পিঠ পাওয়া যাইবে এবং কোন্ কোন্ তাসে পিঠ পাওয়া যাইবে না দেখিয়া লইবেন। এইরূপে নিশ্চিত ও সম্ভাব্য পিঠ একত্র করিয়া যতগুলি পিঠ লইতে সমর্থ হওয়া যাইবে সেই অনুসারে চুক্তি করিতে হইবে। মনে রাখা উচিত **পার্টনারের ডাক, বিপক্ষের ডাক, ডবল প্রভৃতি দ্বারা নিজের কল্পিত পিঠের সংখ্যার হ্রাস বৃদ্ধি হইতে পারে।**

উপরে যে সম্ভাব্য পিঠের কথা বলা হইল তাহা এইরূপ। মনে করা যাউক তিন তাসে বিবি আছে; টেক্কা সাহেব চলিয়া গেলেই, বিবির পিঠ হইতে পারে। দুরি তিরি প্রভৃতি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি সংখ্যাধিক্য হেতু ফেরাই হইয়া পিঠ লইতে সমর্থ হয় ইহাদিগকেও সম্ভাব্য পিঠ বলা যায়। **(Probable tricks)**।

রণক্ষেত্রে এক এক পদ অগ্রসর হইতে হইলে যেমন শক্তির আধিক্য থাকার প্রয়োজন সেইরূপ এক একটীর ডাক বাড়াইতে হইলে হস্তে অতিরিক্ত পিঠ লইবার ক্ষমতা থাকা আবশ্যক। হস্তে অনার ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা যত বেশী থাকিবে ডাক দিবার ও বাড়াইবার শক্তি সেইহারে বর্দ্ধিত হইবে। নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে দুই হস্তের অনার ও প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা করিয়া কেমন করিয়া গেমে পৌছান যায়

অনারট্রিক	পূর্ব্ব	প্লেয়িং	অনার	পশ্চিম	প্লেয়িং
২ =	♠ A. K. 7	=২	+ =	♠ Q. 10. 6	= +
১ =	♡ K. Q. 9. 7	=১½	=	♡ 5. 3	
০ =	◊ 5	=০	২ =	◊ A. K. 8. 3. 2	=৪
১+ =	♣ A. J. 9. 8. 5	=৩+	+ =	♣ Q. 5. 2	=১
৪ +		৬½ +	২ +		৫ +

পূর্ব্ব	পশ্চিম
চিড়িতন ১টী	রুইতন ১টী
হরোতন ২টী (forcing)	চিড়িতন ৩টী
নোট্রাম্প ৩টী	

পুর্ব্ব—হস্তে চারিটী অনার ট্রিক ও ৬টী প্লেয়িং ট্রিক থাকায় এবং চিড়িতন ডাকযোগ্য তাস হওয়ায় ডাক দিলেন ১টী চিড়িতন

পশ্চিম—এক্ষনে চিন্তা করিয়া দেখিবেন, চিড়িতন তাসে ডাক দেওয়া হইয়াছে। বিবি লইয়া তিন তাস চিড়িতন থাকায় চিড়িতনে সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে, কিন্তু হস্তে ডাকযোগ্য রুইতনের তাস রহিয়াছে। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে অন্ততঃ ৪টী পিঠ পাওয়া যাইবে। নিজের হস্তে প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা ৫ হওয়ায়, একুনে অন্ততঃ ৯টী পিঠ লইবার ক্ষমতা হইতেছে। রুইতনে ডাক দিয়া দেখা যাউক রুইতন মেলে কি না? সুতরাং ডাকিলেন ১টী রুইতন।

পুর্ব্ব—অনারট্রিক নিম্নসংখ্যার অধিক অর্থাৎ ২½টীর অধিক হওয়ায়

এবং ডাকযোগ্য অন্য তাস থাকায় এবং প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা ৪এর বেশী হওয়ায় বলিলেন ২টী হরোতন অর্থাৎ অনার ট্রিকের সংখ্যা ৩½এর কম নহে।

পশ্চিম—এক্ষণে বুঝিলেন অনার ট্রিকের সংখ্যা ৩½টী ও নিজের হস্তে ২টী। ৫½টী অনারে গেম হইবার সম্ভাবনা আছে। চিড়িতন মিলিয়াছে সুতরাং তাহাতেই সাহায্য জানান যাইতে পারে এবং ডাক দিলেন ৩টী চিড়িতন।

পূর্ব্ব—ভাবিলেন চিড়িতন মিলিয়াছে। চিড়িতনে ৪টী পিঠ, ইস্কাবনে ২টী, হরোতনে ১টী, ও রুইতনে ২টী পিঠ পাওয়া যাইলে এক্‌নে নয়টী পিঠ হইল; সুতরাং ডাকিলেন ৩টী নোট্রাম্প। কারণ সকল রংএরই বাঁধ রহিয়াছে।

অনারট্রিক	উত্তর	প্লেয়িংট্রিক	অনারট্রিক	দক্ষিণ	প্লেয়িংট্রিক
০	♠ ×		১	♠ K. J. ×	১
১½	♡ A. Q. 9. 5. 4.	=৩½		♡ J. 10. ×	+
½	◊ K. ×. ×	= ½	১½	◊ A. Q. 10. ×. ×	৩½
২	♣ A. K. 8. 3.	=২½	+	♣ Q. ×	+
৪		৬½	২½+		৪½+

	প্রথম দফা	দ্বিতীয় দফা	তৃতীয় দফা
উত্তর—	হরোতন ১টী	চিড়িতন ৩টী	রুইতন ৪টী
দক্ষিণ—	রুইতন ২টী	নোট্রাম্প ৩টী	রুইতন ৫টী

উত্তর—ডাক দিলেন হরেতন ১টী। কারণ হস্তে হরোতনে ডাকযোগ্য তাস এবং অনারট্রিক ও প্লেয়িংট্রিক যথেষ্ট আছে।

দক্ষিণ—রুইতনে ডাকযোগ্য তাস রহিয়াছে অনার ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা কম নহে। দুইটী রুইতন অথবা ২টী নোট্রাম্প বলিতে পারেন।

উত্তরের হস্তে অনার ট্রিকের সংখ্যা ৪টী হওয়ায় ও অপর একটী ডাকযোগ্য তাস থাকায় বলিলেন চিড়িতন ৩টী। হস্তের শক্তি জানাইবার জন্য ৪টী চিড়িতনও বলিতে পারিতেন (forcing)।

দক্ষিণ—চিড়িতন সাহায্যকারী নহে ও হরোতন পার্টনার দ্বিতীয়বার ডাকিতে সমর্থ না হওয়ায়, হরোতনেও সাহায্য দেওয়া যাইতে পারে না; রুইতনে ও ইস্কাবনে বাঁধ আছে। অপর দুইটী পার্টনার ডাক দিয়াছেন এবং পার্টনারের ডাক হইতে তাঁহার হস্তে অনার ট্রিকের সংখ্যা অন্ততঃ ৩½টী পাওয়া গিয়াছে। পার্টনারের হস্তে ৩½টী ও নিজ হস্তে ২½টী একুনে ৬টী অনারট্রিক সুতরাং গেম হইবে। তিনটী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

উত্তর—হস্তে ইস্কাবনের আটক নাই, রুইতন মিলিয়াছে এবং অনার ট্রিকও ৩½এর বেশী সুতরাং ডাকিলেন রুইতন ৪টী।

দক্ষিণ—এক্ষণে চিন্তা করিবেন, পার্টনার হরোতন ও চিড়িতন ডাক দিয়াছেন সুতরাং উক্ত দুই রংএর তাসের বিভাগ ৫—৪ হইলে এবং রুইতনে সাহায্য দেওয়ায় তিনখানি তাস থাকিলে ইস্কাবনে মাত্র ১ খানি তাস আছে। সুতরাং ইস্কাবনে বিপক্ষ মাত্র ১টী পিঠ পাইবে। সুতরাং ৫টী রুইতন অনায়াসে ডাকিতে পারা যায়। শ্লামও হইতে পারে, একটী কুম্মীর (finesse) উপর শ্লাম আছে।

ডাক দিবার সময় এবং ডাক বাড়াইবার সময় প্রত্যেক হস্তের অনারট্রিক ও প্লেয়িংট্রিক গণনা করিয়া লইতে হয়। একটী ডাক দেওয়া হইলে পার্টনার চিন্তা করিয়া দেখিবেন যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার নিম্নসংখ্যায় অনারট্রিক কয়টী আছে। সেই ডাকের পুনরুক্তি হইলে কয়টী প্লেয়িংট্রিক হইল। যদি অন্য রংএ ডাক দেওয়া হয় তাহা হইলে অনারট্রিক বাড়িল কয়টী। এবং সেই ডাকে প্লেয়িংট্রিকই বা বাড়িল কয়টী। নিজ হস্তের সহিত মিলাইয়া দেখিলেই কয়টীর খেলা হইতে পারে তাহা স্থির করা কঠিন নহে। এবং কোন রংএ বা নোট্রাম্পে খেলা ভাল হইবে তাহাও স্থির করা যাইবে। ধীরভাবে একটু চিন্তা করিয়া দেখিলেই প্রকৃত

স্বরূপ সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। ডাক দিবার সময় প্লেয়িংট্রিক ও অনারট্রিক সঠিকভাবে গণনা করিতে সমর্থ হইলে কখনও ঠকিতে হয় না।

প্লেয়িংট্রিকের অধ্যায়ে বলা হইয়াছে ডামির হস্তের রুপের দ্বারা পিঠের সংখ্যা বর্দ্ধিত হয়। কেমন করিয়া পিঠ পাওয়া যায় তাহা নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে।

♠ A. K. J. ×. ×	+	♠ Q. 9. ×. ×	১
♡ K. ×	১	♡ A. 10. ×. ×	১
◊ Q. J. ×	১	◊ A. ×. ×. ×	১
♣ ×. ×. ×		♣ ×	২
			রুপমূল্য ২টী
	২ +		৫

রং করা হইয়াছে ইস্কাবন, ডামির হস্তে চিড়িতন একখানি থাকায় ও রং ৪ খানি থাকায় ২টী পিঠ রুপের দ্বারা পাওয়া যাইবে।

সময়ে সময়ে এইরূপ হইয়া থাকে যে যাহাতে রুপ হইবে মনে করিয়া রুপমূল্য ধরা হইল, তাহাতে রুপ করিবার আবশ্যকতা নাই। সুতরাং যদি রুপমূল্য ধরিয়া পিঠ গণনা করা হয় তাহা হইলে **একই পিঠ দুইবার গণনা করা হইল** (Duplication of values) যথা—

♠ A. J. 9. ×. ×	♠ Q. 10. ×. ×	
♡ A. K	♡ nil	রুপমূল্য নাই রুপমূল্য
◊ ×. ×. ×	◊ ×. ×. ×. ×	ধরিলে প্লেয়িং ট্রিক
♣ K ×. ×	♣ A. Q. ×. ×. ×	দুইবার ধরা হইবে।
ইস্কাবন ১টী	চিড়িতন ২টী	
চিড়িতন ৩টী	ইস্কাবন ৩টী	
ইস্কাবন ৪টী		

পরস্পরের ডাক হইতে ধরিয়া লইতে হয় ক্রুপমূল্য আছে কি না। এবং সাধারণতঃ ক্রুপমূল্য ধরিয়াই প্লেয়িংট্রিক গণনা করা হইয়া থাকে।

এইরূপে **পরস্পরের ডাক হইতে অনারট্রিক মূল্য ও প্লেয়িংট্রিক মূল্য প্রভৃতি গণনা করিয়া যত পিঠ লইতে সমর্থ হওয়া যাইবে তাহাই হইবে ডাক দিবার মাত্রা।** এই প্রসঙ্গে উল্লেখ করা যাইতে পারে যে এক রংএর পর্য্যাপ্ত তাস থাকিলে প্লেয়িংট্রিক বাড়িয়া যায়। এই পর্য্যাপ্ত তাস শ্রেণীবদ্ধ থাকিলে (Solid) যতগুলি প্লেয়িংট্রিক হইবে, মধ্যবর্ত্তী তাসের (Intermediate Cards) অভাব থাকিলে তদপেক্ষা প্লেয়িং ট্রিক কম হইবে।

দ্বাদশ পরিচ্ছেদ

কিউ বিডিং (Cue Bidding)

পূর্ব্বে উক্ত হইয়াছে যে, একজাতীয় রংএর তাস সমূহের দ্বারা অন্ততঃ ৩টী পিঠ লইতে সমর্থ হইলে তাহাতে রং ডাকা যাইতে পারে ; ইহাও উক্ত হইয়াছে যে সেই রংএ অন্ততঃ চারিখানি তাস থাকার প্রয়োজন। ইহাও উক্ত হইয়াছে যে হস্তের শক্তি প্রদর্শন করাইবার জন্য ডাকযোগ্য তাস না পাওয়া যাইলে তিন তাসেও ডাক দেওয়া যায়। এরূপ ক্ষেত্র ছাড়া তিন তাসে রং ডাকা কোন ক্রমেই যুক্তিযুক্ত নহে। কিন্তু সময়ে সময়ে হস্তের টেক্কা জানাইবার জন্য তিন তাসে ডাক দেওয়া হইয়া থাকে, দুই তাসেও টেক্কা লইয়া ডাক দেওয়া হইয়া থাকে। কিন্তু প্রথম ও দ্বিতীয় দফায় দুই বা তিন তাসে টেক্কা জানাইবার জন্য দুই বা তিন তাসে টেক্কা লইয়া ডাক দেওয়া যাইতে পারে না। তৃতীয় বা চতুর্থ দফায় এরূপ ডাক দেওয়া হইলে এরূপ যেন মনে করা না হয় যে তাহাতে রং ডাকা হইতেছে। এরূপ ডাক কেবল সেই রংএ টেক্কা আছে ইহা জানাইবার জন্যই ডাকা হইয়াছে রং করিবার জন্য নহে। চারিটী নোট্রাম্প, পাঁচটী নোট্রাম্প প্রভৃতি বিধানের দ্বারা টেক্কা জানান হইয়া থাকে ; কিন্তু এমন ক্ষেত্র উপস্থিত হইতে পারে যাহাতে ৪টী নোট্রাম্প বলিলে তাহার উত্তরে ৫টী নোট্রাম্প বলা যায় না। অথচ হস্তে একটী টেক্কা আছে। তাহা জানাইতে হইলে কিউ বিডিং ডাকের দ্বারা জানান যাইতে পারে। তিনটী টেক্কা লইয়া যদি চারিটী নোট্রাম্প বলা হয় এবং অপর হস্তে যে রংএ ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহার সাহেবও না থাকিলে কেমন করিয়া

একটী টেক্কা লইয়া ৫টী নোট্রাম্প বলিবেন। সুতরাং এই টেক্কার কথা আর বলিতে পারা যায় না। সেইজন্য কিউ বিডিংএর দ্বারা এই টেক্কার কথা বলিয়া দেওয়া হইয়া থাকে। গেমের পূর্ব্বেও এরূপ ডাক দেওয়া যাইতে পারে। একটী টেক্কার সন্ধান না মিলিলে হয়ত গেম এমন কি শ্লামও ডাকিতে পারা যায় না।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ A. K. Q. ×. ×. ×	♠ ×. ×. ×
♡ ×. ×	♡ K. ×
◊ ×. ×	◊ A. K. Q. J. ×. ×
♣ A. ×. ×	♣ ×. ×.
ইস্কাবন ১টী	রুইতন ২টী
ইস্কাবন ২টী	রুইতন ৩টী
চিড়িতন ৪টী	ইস্কাবন ৪টী

বিপক্ষকে ঠকাইবার জন্য কিউবিড দেওয়া কোনরূপে যুক্তিযুক্ত নহে। এবং টেক্কা জানাইবার কারণ ব্যতীত কিম্বা শক্তিশালী হস্ত জানাইবার কারণ ব্যতিরেকে (Forcing) এরূপ ডাক যেন কদাচ না দেওয়া হয়। বিপক্ষ হয়ত এরূপ ডাকে একবার ঠকিতে পারে। কিন্তু সর্ব্বদা স্মরণ রাখা উচিত এরূপ ডাক আত্মপ্রবঞ্চনা ছাড়া কিছুই নহে। কনট্রাক্ট ব্রিজ খেলায় এরূপ ডাক দেওয়া একেবারে বিধিবহির্ভূত। কারণ এরূপ ডাক প্রথমে দেওয়া হইলে তাসের বিভাগ সম্বন্ধে ভ্রম ধারণা হইয়া যায়। এবং একবার কোন তাস সম্বন্ধে ভ্রম ধারণা হইলে সমুদয় তাস সম্বন্ধে ভ্রম ধারণা করা বিচিত্র নহে। এবং প্রকৃত ডাক দেওয়া হইলেও কোনটী কিউ বিডিং তাহাও পার্টনার বুঝিতে পারেন না। সুতরাং কনট্রাক্ট ব্রিজ খেলায় বিশেষ কারণ ব্যতিরেকে যেন কিউ বিডিং না দেওয়া হয়।

ভূয়া ডাক (Psychic Bid)

সময়ে সময়ে কোন রংএর মাত্র একখানি বা দুইখানি তাস লইয়া সেই রংএ ডাক দেওয়া হয়; তাহাকে (Psychic Bid) বা ভূয়া ডাক বলে। এইরূপ ডাক দিতে হইলে হস্তে রং করিবার উপযুক্ত অন্য রংএর ডাকযোগ্য তাস থাকা প্রয়োজন এবং ডাক দিতে হইলে যেরূপ অনার ট্রিকের আবশ্যক হইয়া থাকে তদপেক্ষা বরং কিছু বেশী থাকিলেই ভাল। হস্ত শক্তিসম্পন্ন না হইলে এবং অন্য তিন রংএ ভালরূপ আটক্ না থাকিলে যেন ভূয়া ডাক না দেওয়া হয়। দুইটী কারণে এইরূপ ডাক দেওয়া হইয়া থাকে; একটী পার্টনারের হস্তে সেই রংএ সাহায্য উপযোগী তাস আছে কিনা জানিবার জন্য, অপরটী বিপক্ষের সেই রংএ খেলা (lead) বন্ধ করিবার জন্য। যদি পার্টনার সেই রংএ সাহায্যকারী (Support) বলিয়া জানান তাহা হইলে নোট্রাম্পে খেলা যাইতে পারে। এবং বিপক্ষ, প্রথমে যে রং ডাকা হইয়াছে, সে রং না খেলিয়া অন্য কিছু খেলিলেই তাহাতে সুবিধা হইয়া যাইবে।

ধরা যাউক হস্তে, টেক্কা বিবি লইয়া তিনখানি ইস্কাবনের, হরোতনে টেক্কা দশ লইয়া চারিখানি এবং রুইতনের সাহেব বিবি লইয়া চারিখানি, ও চিড়িতনে দুইখানি ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাস আছে। ডাক দেওয়া হইল ১টী চিড়িতন, যদিও হাতে চিড়িতনের ডাকযোগ্য তাস নাই। পার্টনার যদি চিড়িতনে সাহায্যকারী (Support) জানান, তাহা হইলে নোট্রাম্পে খেলা যাইতে পারে। এদিকে চিড়িতনের ডাক হওয়ায় বিপক্ষ চিড়িতন না খেলিয়া অন্য রং খেলিবেন এবং চিড়িতন ছাড়া অন্য যাহা কিছু খেলা হইবে তাহাতেই সুবিধা হইয়া যাইবে। পার্টনার চিড়িতনের সাহায্য না জানাইয়া অন্য যাহা কিছু রং ডাকিবেন তাহাতেও খেলা সুবিধা হইবে। যদি বিপক্ষ ডবল দেন তাহা হইলে অন্য তিন রংএর যে কোন একটীতে পার্টনারের সহিত মিলাইয়া রং করিলে চলিতে পারে।

কিন্তু এরূপ ডাকের অপকারিতাও যথেষ্ট আছে। বিপক্ষকে বিপথে চালিত করিবার জন্য এরূপ ডাক দেওয়া হয় বটে, কিন্তু পার্টনারও এরূপ ডাকে প্রতারিত হইতে পারে। সুতরাং পার্টনার সুচতুর না হইলে এরূপ ডাক দেওয়া কিছুতেই সমীচীন নহে। এক একটী ডাক দেওয়া হয়, পরস্পরকে হস্তের তাস জানাইবার জন্য। ভূয়া ডাকে হাতের তাস জানিতে পারা যায় না; এবং তাসের বিভাগই বা কিরূপ তাহা অবধারণ করা কঠিন হইয়া উঠে। এক কথায় ইহা যেরূপ মারণ অস্ত্র সেইরূপ মরণ অস্ত্র হইয়া উঠে। পার্টনার যদি দেখেন সাহায্য জানান সত্ত্বেও নোট্রাম্পে ডাক দেওয়া হয় কিম্বা অন্য রংএ চলিয়া যাওয়া হয়, তাহা হইলে বুঝিতে হইবে ভূয়া ডাক দেওয়া হইয়াছে। এরূপ ডাক একবার দেওয়া হইলে দ্বিতীয় বা তৃতীয় দফায় আর সেই ডাকের পুনরুক্তি হইবার সম্ভাবনা নাই। পার্টনার এইসব বিষয়ে লক্ষ্য না রাখিলে কিছুতেই এরূপ ডাক দিয়া কৃতকার্য্য হওয়া যাইতে পারে না।

যদি বিপক্ষ ডবল না দেন এবং যদি পার্টনারের ভাল তাস না থাকে এবং ভূয়া ডাকে সাহায্য জানাইতে না পারেন তাহা হইলে এরূপ ডাকের অপকারিতা কতখানি তাহা সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে সেইজন্য অনেকে বলেন প্রথম ডাকটী সচল রাখাই কর্ত্তব্য। কিন্তু ভূয়া ডাক বাঁচাইতে গিয়া আবার একটী নূতন বিপদের সৃষ্টি হইল। সেইজন্য পূর্ব্বে নির্দ্দেশ করা হইয়াছে শক্তিশালী হস্ত ভিন্ন কদাচ ভূয়া ডাক দেওয়া কর্ত্তব্য নহে। ভূয়া হাতে ভূয়া ডাক বিপদই ডাকিয়া আনে এবং গভীর পঙ্কে নিমজ্জিত করে।

ত্রয়োদশ পরিচ্ছেদ

বিভিন্ন নীতির তুলনা

কেহ কেহ বলেন ডাক না বাড়াইয়া একটীর পর একটী করিয়া ধীরে ধীরে অগ্রসর হওয়াই যুক্তিসিদ্ধ। তাঁহাদের যুক্তি এই যে একের উপর একটী করিয়া ডাক উঠাইলে ডাক নিম্নস্তরেই রহিয়া যায়। সুতরাং পরস্পরের হস্ত জানিবার পক্ষে অত্যন্ত সুবিধাজনক। হাতের ট্রিক সংখ্যা একেবারে কোন নির্দ্দিষ্ট ডাকের দ্বারা জানাইলে ডাক উচ্চস্তরে উঠিয়া যায়। অন্যান্য ডাক দিবার আর সুযোগ হয় না। ধীরে ধীরে ডাক উঠিলে হস্তের শক্তি, তাসের বিভাগ এবং অনারট্রিকের সংখ্যা সমুদয় অবগত হওয়া যায়। এযুক্তি সারগর্ভ বটে; কিন্তু এরূপ ডাক দিলে বিপক্ষও নিম্নস্তরে ডাক দিয়া পরস্পরের হাত জানিয়া লইতে সমর্থ হয় এবং খেলিবার সময় যথেষ্ট সুবিধা গ্রহণ করিতে সমর্থ হইয়া থাকে। পরন্তু যে তাস খেলা না হইলে গেম হইতে পারিত, সেই তাস খেলা হওয়ায় গেম নষ্ট হইবার সম্ভাবনা হয়। আবার শক্তিপ্রদর্শনকারী (forcing) ডাকের দ্বারা যেরূপ ট্রিক গণনা করিবার সহজ ও সঠিক উপায় নির্দ্ধারিত হইয়াছে একের পর একটী ডাকের দ্বারা সেরূপ হইতে পারে না। একটী রুইতন ডাক দেওয়ার পর একটী হরোতন বলিলে পার্টনারের হস্তে নিম্নসংখ্যায় ১½টী অনারট্রিক ধরা হইয়া থাকে। কিন্তু পার্টনারের হস্তে ৩½টী অনারট্রিক থাকিলে একটীর পর একটী করিয়া ডাক দিয়া সমুদয় অনারট্রিক জানাইতে হইলে তিনবার ডাক দিতে হইবে। ইহাতে ডাক উচ্চস্তরে উঠিবেই পরন্তু এমন ডাকে উঠিতে পারে যাহাতে খেলা হওয়া অসম্ভব হইয়া উঠিবে। হস্তে

৩২টী অনারট্রিক লইয়া কোন রংএ একটীর ডাক বাড়াইয়া ডাক দিলে কিম্বা ৩টী নোট্রাম্প বলিলে হস্তের ট্রিকের সংখ্যা ও তাসের বিভাগ কত পরিষ্কারভাবে বুঝাইল সহজেই অনুমান করা যাইতে পারে। যিনি ডাক আরম্ভ করিয়াছেন তাঁহার হস্তে ১টী কিম্বা ১২টী অনারট্রিক অধিক হইলে শ্লাম অবধি অনুমান করা সহজ ও সরল হইয়া উঠে। পাঁচবার পাঁচরকম ডাকিতে হইলে এবং তদনুসারে হিসাব করিয়া দেখিতে হইলে সময়ও কম লাগে না। নির্দ্দিষ্ট ডাকগুলি টেলিগ্রাফিক ঠিকানার মত অল্প কথায় একসঙ্গে অনেক জিনিষ বুঝাইয়া দেয়। সুতরাং একবার হস্তের শক্তি জানাইয়া পরে ধীরে ধীরে অগ্রসর হওয়াই যুক্তিসিদ্ধ।

দুইটী পদ্ধতিই কার্য্যকরী; প্রথমে শক্তি প্রদর্শন দ্বারা হস্তের অনারট্রিক গণনার পর, ধীরে ধীরে পরস্পরের হাত মিলাইয়া লওয়াই ভাল। (Forcing and Approach-forcing combined) ইহাতে ডাক দেওয়া, ট্রিক গণনা করা, গেমে পৌছান, শ্লাম ডাকা প্রভৃতিতে বিশেষ সাহায্যকারী হইয়া থাকে।

এমন ক্ষেত্র উপস্থিত হইতে পারে, যাহাতে দুইটী পদ্ধতির কোনটীই কার্য্যকরী হইতে পারে না। ধরা যাউক হস্তে চিড়িতনের টেক্কা সাহেব গোলাম দশ লইয়া ৭ খানি, হরোতনের টেক্কা, ও ইস্কাবনের ছোট ছোট দুইখানি তাস আছে। দেখা যাইতেছে হস্তে উচ্চশ্রেণীর তাস বিশেষ নাই। একটী চিড়িতন ডাক দেওয়া হইলে বিপক্ষ হরোতন, ইস্কাবন প্রভৃতি মিলাইবার সুযোগ পাইবে। কিন্তু যদি একেবারে ৪টী চিড়িতন বলা হয়, তাহা হইলে বিপক্ষ উচ্চ ডাকে ডাক দিতে সাহসী নাও হইতে পারে। পার্টনারের হাতে ২২টী অনারট্রিক থাকিলে ৫টী চিড়িতন ডাকিয়া দিবেন।

আবার ধরা যাউক ডাক দেওয়া হইয়াছে একটী ইস্কাবন বিপক্ষ ডাকিলেন ২টী হরোতন যিনি ইস্কাবন ডাকিয়াছেন তাঁহার পার্টনার দেখিলেন হরোতন চিক এবং ইস্কাবন বেশ মিলিয়াছে এরূপ অবস্থায় একবারে ৪টী

ইস্কাবন বলিলে বিপক্ষের মুখ বন্ধ হইয়া যায়। তাঁহারা আর পরস্পরের হাত মিলাইবার সুযোগ পান না। উক্তরূপ ডাক প্রায়ই ফলপ্রদ হইয়া থাকে।

সুতরাং একটী নীতি অবলম্বনে সকল অবস্থায় কৃতকার্য্য হওয়া যাইতে পারে না। ক্ষেত্রবিশেষে ফোর্সিং, এপ্রোচ-ফোর্সিং, প্রিয়েম্পটিভ বিড এবং হাই-বিড দিয়া সুযোগ অনুসন্ধান করিয়া লইতে হয়। সাম, দান, ভেদ, দণ্ড এই নীতি চতুষ্টয়ের দ্বারাই রাজ্য সুশাসিত হয় একটী নীতির দ্বারা নহে।

চতুর্দ্দশ পরিচ্ছেদ

সতর্ক সঙ্কেত (Sign-Off)

দুই হস্তে কত অনার ট্রিক থাকিলে কয়টীর খেলা হইতে পারে তাহা পূর্ব্বে উক্ত হইয়াছে। এবং কেমন করিয়া হস্তের অনার ট্রিকের সংখ্যা জানাইতে হয় তাহাও বলা হইয়াছে। পরস্পরের অনার ট্রিকের সংখ্যা অবগত হইয়া স্থির করিতে হইবে দুই হস্তের অনার ট্রিকের দ্বারা কয়টীর খেলা হইতে পারে। স্মরণ রাখা উচিত সকল তাসেই গেম করিতে পারা যায় না। কোন তাসে গেম, কোন তাসে শ্লাম, আবার কোন তাসে পার্ট গেম হইবে। যে তাসে মাত্র একটীর খেলা হইতে পারে, কিম্বা ১টীর খেলা হওয়াই সুকঠিন, সে তাসে গেম ডাকা বুদ্ধিমানের কার্য্য নহে। অযথা ডাকিয়া ক্ষতিগ্রস্ত হওয়ায় লাভ কি? সুতরাং ডাক দিবার সময় হস্তের অনার ট্রিকের মাত্রা কতদূর তাহার একটী ইঙ্গিত থাকার প্রয়োজন। নোট্রাম্পের ডাক, অথবা চুপ করিয়া যাওয়া অর্থাৎ আর না ডাকা, কিম্বা যে রংএ পর্য্যাপ্ত তাস আছে তাহাতে দুইবার বা তিনবার ডাক দিলে বুঝিতে হইবে অনারট্রিক আর বেশী নাই, এবং অধিক দূর অগ্রসর হওয়াও যুক্তিযুক্ত নহে। এইরূপে পরস্পরকে সতর্ক করিতে হয়। স্মরণ রাখা উচিত ডাক দিবার পালা আসিলেই ডাক দিতে হইবে এমন কোন নিয়ম নাই। একটীর ডাক দেওয়া হইলে পার্টনারের হস্তে দুইটী বা তিনটী প্লেয়িং ট্রিক বাদে তাঁহার হস্তে যতটী প্লেয়িং ট্রিক বেশী হইবে তিনি ততদূর ডাক বাড়াইবার অধিকারী। অর্থাৎ তাঁহার হস্তের তাস হইতে যদি পাঁচটী পিঠ লইতে পারা যায় তাহা হইলে তিনটী বাদে আরও ২টী পিঠ লইতে সমর্থ হওয়ায় আরও দুইটীর ডাক বাড়াইতে পারেন; ইহার

অধিক নহে। অবশ্য যে রং ডাকা হইয়াছে তাহাতে মিলিলে কিম্বা অন্য রংএ ভালরূপ মিলিলে।

উত্তর			দক্ষিণ		
+	♠	Q × ×	½	♠	K ×
২	♡	A K × × ×	+	♡	J × ×
০	◊	× ×	+	◊	J × × ×
½	♣	K × ×	১½	♣	A Q 10 ×
২½+			২		

উপরি উক্ত তাসে উত্তর হইতে ডাক দেওয়া হইল ১টী হরোতন। পার্টনার হরোতনে সাহায্য (Support) জানাইতে পারেন না। হস্তে দুইটী অনার ট্রিক আছে। চিড়িতন ডাকযোগ্য তাস; সুতরাং ডাক দিলেন ২টী চিড়িতন। উত্তরে যিনি বসিয়াছেন তাঁহার হস্তে আর অধিক অনার ট্রিক নাই সুতরাং বলিলেন **দুটী নোট্রাম্প (সতর্ক করিবার ইঙ্গিত)**। পার্টনার আর কিছু ডাকিতে পারেন না। তাঁহার হস্তে আরও অধিক অনার ট্রিক্ থাকিলে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যাও বৃদ্ধি হইত এবং আরও একটী ডাক বাড়াইতে সমর্থ হইতেন। হরোতনের গোলাম না হইয়া বিবি থাকিলে হরোতনে আর একটী ডাক বাড়াইয়া দেওয়া যাইত।

আবার ধরা যাউক উপরি উক্ত হস্তে উত্তর হইতে ডাক আরম্ভ হইল ১টী হরোতন। পার্টনারের হস্ত নিম্নের মত—

½ ♠ K. ×
+ ♡ J. ×
০ ◊ ×. ×. ×
১½ ♣ A. Q. ×. ×. ×. ×

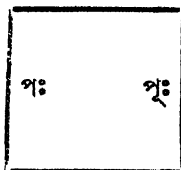
২+

পার্টনার উপরি উক্ত হস্ত লইয়া বলিবেন ২টী চিড়িতন, দুইটী চিড়িতনের উত্তরে ডাক হইবে ২টী নোট্রাম্প। পার্টনার নোট্রাম্পে রাখিতে পারেন না। সুতরাং তাঁহাকে ডাক দিতে হইল ৩টী চিড়িতন। এইরূপ ডাক দিয়া জানান হইল হস্তে কয়েক খানি চিড়িতন ছাড়া কিছুই নাই। সুতরাং আর অগ্রসর হওয়া উচিত নহে—**সতর্কী করণ** (Sign-off)।

এইরূপে সতর্কীকরণ সঙ্কেতের দ্বারা পার্টনারকে বলা হইয়া থাকে যাহাতে আর অধিকদুর অগ্রসর হওয়া যুক্তিযুক্ত নহে। ইহাতেও যদি পার্টনার অগ্রসর হইতে চাহে তাহা হইলে সম্পূর্ণরূপে নিজহস্তের শক্তির উপর নির্ভর করিয়া পার্টনার অগ্রসর হইতেছে এই কথাই বুঝিতে হইবে।

এইরূপ **সতর্কীকরণ সঙ্কেত সাধারণতঃ তিনটীর ডাক পর্য্যন্তই জানান হইয়া থাকে (Range of three bid)**। কিন্তু গেম ডাকার পর শ্লামের জন্য যখন চেষ্টা হইতে থাকে তখন—

এইরূপ সতর্কীকরণ ডাক দিয়া পার্টনারকে সাবধান করা হইয়া থাকে; পূর্ব্বে যে যে রংএর ডাক দুই হস্তে হইয়াছে তন্মধ্যে নিম্ন শ্রেণীর রংএ ডাক দিতে হয় (Lowest ranking suit bid)

যথা—

পঃ		পূঃ
♠ A K × × ×		♠ nil
♡ A J ×		♡ K × × × ×
◊ 9 × ×		◊ K × ×
♣ A J		♣ K Q × × ×
১টী ইস্কাবন		২টী চিড়িতন
৩টী নোট্রাম্প		৪টী হরোতন
৪টী নোট্রাম্প		৫টী চিড়িতন
৫টী হরোতন		সতর্কীকরণ (Sign off)

পঞ্চদশ পরিচ্ছেদ

শ্লাম তত্ত্ব (Little and Grand Slam)

ভূগর্ভে প্রোথিত রত্ন উদ্ধারের ন্যায়, অনুসন্ধানের দ্বারা শ্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়াই কনট্রাক্ট ব্রিজের বিজয় পতাকা। দুই হস্তের ডাক হইতে স্থির করিয়া লইতে হয় শ্লাম আছে কি না? স্মরণ রাখিতে হইবে ছোট শ্লামে ১২টী পিঠ এবং বড় শ্লামে ১৩টী পিঠ লইতে হইবে। দুই হস্তে পরস্পরের ডাক হইতে গণিয়া লইতে হইবে উক্ত ১২টী কিম্বা ১৩টী পিঠ লইতে পারা যায় কি না। তবে শ্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া যাইবে, নচেৎ নহে। সুতরাং ইহা সহজ ব্যাপার নহে। কিন্তু ডাকের ধারা ও ইঙ্গিত সুচারুরূপে শিক্ষা থাকিলে সহজেই শ্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া যায়। আন্দাজি ডাক দিয়া শ্লাম করিবার প্রয়াস পাইলে প্রায়ই বিফল মনোরথ হইতে হয়। অনার ট্রিক ও প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা গণনা করিবার পদ্ধতি জানা থাকিলে, তাসের বিভাগ সম্বন্ধে জ্ঞান থাকিলে এবং কোন্ কোন্ ডাকে কি কি ইঙ্গিত প্রকাশ করে তাহা সম্পূর্ণরূপে বিদিত থাকিলে, শ্লাম ডাকিয়া কখনও বিফল মনোরথ হইতে হয় না।

শ্লাম ডাকিবার পূর্ব্বে কয়েকটী বিষয় ধীরভাবে চিন্তা করিয়া দেখিতে হইবে। **প্রথম—দুই হস্তের মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা কত? দ্বিতীয়—দুই হস্তে কতগুলি প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা হইবে। তৃতীয়—উভয় হস্তে তাসের বিভাগ কিরূপ? চতুর্থ—টেক্কাগুলির অবস্থান কোথায়? পঞ্চম—কোন রংএর খেলায় কিম্বা নোট্রাম্পের খেলায় শ্লাম হইবে?**

শ্লামের প্রথম উপাদান অনার ট্রিকের সংখ্যা। পূর্ব্বে উক্ত হইয়াছে যে ছোট শ্লাম করিতে হইলে দুই হস্তে মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা ৬½টী কিম্বা ৭টী হওয়ার প্রয়োজন। এবং দুই হস্তে ৭½ বা তদূর্দ্ধ অনার ট্রিক থাকিলে বড় শ্লাম হইয়া থাকে। শ্লাম ডাকিবার উপযোগী অনার ট্রিকের সংখ্যা এইরূপেই নির্দ্দিষ্ট হইয়াছে। সময়ে সময়ে নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিকের কমেও শ্লাম হইয়া থাকে। সেরূপ ক্ষেত্র অতি অল্পই পরিলক্ষিত হয়। সম্পূর্ণরূপে নিশ্চিত না হইয়া যেন নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিকের কমে শ্লাম ডাকা না হয়। আর একটী কথা স্মরণ রাখিতে হইবে যে দুই হস্তের মিলিত শক্তিভিন্ন শ্লাম করা সুকঠিন। এক হস্তে সমুদয় ট্রিক থাকিয়া অন্য হস্ত শূন্য হইলে শ্লাম ত দূরের কথা গেম করাও সুকঠিন।

শ্লামের দ্বিতীয় উপাদান—দুই হস্তে মিলিত প্লেয়িংট্রিকের সংখ্যা নির্ণয় করা। নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিক লইয়া শ্লাম ডাকিয়া সময়ে সময়ে ব্যর্থ মনোরথ হইতে হয়। প্লেয়িং ট্রিকের অভাব হেতুই ঐরূপ হইয়া থাকে। পর্য্যাপ্ত প্লেয়িং ট্রিক না থাকিলে শুদ্ধ অনার ট্রিক লইয়া গেম বা শ্লাম করিতে পারা যায় না। প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা কেমন করিয়া গণনা করিতে হয় তাহা পূর্ব্বে উক্ত হইয়াছে। পরস্পরের ডাক হইতে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যার সমষ্টি কত তাহা স্থির করা যাইতে পারে। দেখিতে হইবে যাহাতে রং করা হইবে তাহা দুই হস্তে মিলিয়াছে কি না? রূপমূল্য আছে কি না? অনার ট্রিক সংযুক্ত দুই হস্তে বিক্ষিপ্ত কিম্বা একই হস্তে শ্রেণীবদ্ধ পর্য্যাপ্ত অন্য রংএর তাস আছে কি না? যদি থাকে তাহা হইলে তাহার মধ্যে ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া পিঠ লইতে সমর্থ হইবে কি না?

রং ছাড়া অপর একটী রংএর পর্য্যাপ্ত শ্রেণীবদ্ধ তাসের অস্তিত্ব শ্লামের পক্ষে বিশেষ উপযোগী। কারণ অন্য বাজে তাসগুলি, যাহাতে বিপক্ষকে পিঠ দিতে হইত, অনায়াসে ফেরাই তাসে পাশান যাইতে পারে। অন্য তাসের টেক্কা সাহেব প্রভৃতি আটক তাস থাকিলেই যথেষ্ট। শক্তিপ্রদর্শক

ডাক (Forcing bid), কোন ডাকের পুনরুক্তি (Rebid), চিক বা কোন তাসের অভাব (void) বা ১ খানি (Singleton) অনার ট্রিক্ সংযুক্ত শ্রেণীবদ্ধ পর্য্যাপ্ত তাসের অস্তিত্ব (Solid or near solid suit) প্রভৃতি পিঠ গণনা করিবার উপাদান। দুই হস্তে মিলিত হইয়া যদি ১২টী প্লেয়িং ট্রিক পাওয়া যায় তাহা হইলে ছোট শ্লাম এবং ১৩টী প্লেয়িং ট্রিক পাওয়া যাইলে বড় শ্লাম ডাকা যাইতে পারে। কিন্তু ১২টী কিম্বা ১৩টী প্লেয়িং ট্রিক থাকিয়া এবং উপযুক্ত অনার ট্রিক লইয়াও শ্লাম ডাকা যায় না। ধরা যাউক দুইটী হস্তেই দুইখানি করিয়া ক্ষুদ্র চিড়িতনের তাস বর্ত্তমান। বিপক্ষ প্রথমে চিড়িতন না খেলিলে হয়ত শ্লাম হইতে পারে। কারণ এক হস্তের চিড়িতন দুইখানি অন্য হস্তের ফেরাই তাসে পাশান যাইতে পারে।

কিন্তু খেলিয়া লইলে বিপক্ষ প্রথমেই দুইটী পিঠ লইয়া যাইবে; নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান যাইতেছে নির্দ্দিষ্ট অনার ট্রিক ও প্লেয়িং ট্রিক থাকিয়াও শ্লাম ডাকা যায় না।

অনার		প্লেয়িং	অনার		প্লেয়িং
১½	♠ A J 10	=১½	১	♠ K Q ×	=১
১	♡ K J 10	=১½	১½	♡ A Q × ×	=২½
২	◇ A K Q × ×	=৫	+	◇ J × × ×	=০
•	♣ × ×	=	•	♣ × ×	=০
৪½		৮	২½		৩½

রুইতন ১টী	হরোতন ১টী
ইস্কাবন ২টী (forcing)	ইস্কাবন ৩টী
রুইতন ৪টী	রুইতন ৫টী

দুই হস্তে মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা ৭টী এবং প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা প্রায় ১২ হইলেও শ্লাম ডাকিতে পারা যায় না। তবে শ্লাম ডাকিতে হইলে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা গণনা না করিয়াও যেন শ্লাম ডাকা না হয়।

তাসের বিভাগ শ্লামের তৃতীয় উপাদান। তাসের বিভাগ ভাল হইলে সেই তাসে শ্লাম করিতে সমর্থ হওয়া যায়। তাসের বিভাগ ভাল না হইলে নিশ্চিত না হইয়া শ্লাম ডাকা কর্ত্তব্য নহে। ৪-৩-৩-৩, ৫-৩-৩-২ প্রভৃতি তাসের বিভাগ হইলে ৭½টী কিম্বা ৮টী অনার ট্রিক লইয়াও শ্লাম ডাকিয়া ব্যর্থ মনোরথ হইতে হয়। তাসের বিভাগ ৬-৫-২-০, ৭-৫-১-০, ৬-৪-৩-০, ৫-৪-৩-১ প্রভৃতি আকার ধারণ করিলে শ্লামের উপযোগী বলিয়া গণ্য হইয়া থাকে। দেখিতে হইবে তাসের বিভাগ সম কি অসম আকার ধারণ করিয়াছে। তাসের বিভাগ সম (balanced) হইলে শ্লাম করা কঠিন হইয়া উঠে। কারণ উপরের অনার তাসগুলি বাহির হইয়া গেলেই বিপক্ষকে অবশিষ্ট তাসে পিঠ দিতে হয়। কোন ক্ষুদ্র তাসকে ফেরাই করিয়া পিঠ লইতে সমর্থ হওয়া যায় না। এক কথায় এরূপ তাসে প্লেয়িং ট্রিকের সংখ্যা কম।

কিন্তু তাসের বিভাগ অসম আকার ধারণ করিলে (unbalanced) ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসগুলি ফেরাই হইয়া পিঠ লইতে সমর্থ হয়। রং ছাড়া অন্য একটী রংএ অনার সংযুক্ত শ্রেণীবদ্ধ পর্য্যাপ্ত তাস পাওয়া যাইলে অন্য রংএ প্রায়ই চিক্ (void) হইয়া থাকে। সুতরাং বিপক্ষ সেই রংএর অনার ট্রিক্ লইয়াও পিঠ লইতে সমর্থ হয় না। দুইটী রংএ অনার ট্রিক সংযুক্ত পর্য্যাপ্ত তাস থাকিলে এবং তাহার মধ্যে যে কোন একটী পার্টনারের সহিত মিলিলে, শ্লামের পক্ষে বিশেষ উপযোগী হইয়া থাকে। কারণ যেটীতে মিলিবে সেইটীতে রং করিয়া অপর রংএর তাস হয়ত একখানি রূপ করাইলেই অবশিষ্ট তাসগুলি ফেরাই হইবে এবং বিপক্ষের হস্ত হইতে রং বাহির করিয়া লইয়া ফেরাই তাসগুলি দ্বারা সমুদয় পিঠ লইতে পারা যাইবে। সুতরাং শ্লাম ডাকিবার পূর্ব্বে দেখিয়া লইতে হইবে তাসের বিভাগ সম কিম্বা অসম (balanced or unbalanced).

চতুর্থ—শ্লাম ডাকিতে হইলে টেক্কাগুলির অবস্থান কোথায় তাহা সঠিক

ভাবে জানিয়া লইতে হয়। কারণ প্রথম আক্রমণ বাধা দিতে একমাত্র টেক্কাই সমর্থ হইয়া থাকে। টেক্কা দ্বারা প্রথমেই বিপক্ষের আক্রমণ ব্যর্থ করা যায়। বিপক্ষের আক্রমণ প্রথমেই ব্যর্থ করিতে পারিলে খেলার বিশেষ সুবিধা হইয়া থাকে। রংএর খেলায় কোন রংএ চিক্ থাকিলে অবশ্য সেই রংএর টেক্কার আবশ্যক হয় না। নতুবা **শ্লামের খেলায় টেক্কাগুলি অপরিহার্য্য।**

অনার		প্লেয়িং	অনার		প্লেয়িং
২	♠ A. K. J. 10. ×	=৪	+	♠ Q. ৭. ৪	=১
	♡ ×	=০	২	♡ A.K.Q.×.×	=৪½
১½	◊ A. Q. ×. ×	=২	½	◊ K. J	= ½
১	♣ A. ×. ×	=১	০	♣ ×. ×. ×	=০
৪½		৭	২½+		৬

ইস্কাবন ১টী	হরোতন ২টী
রুইতন ৩টী	হরোতন ৩টী
ইস্কাবন ৩টী	ইস্কাবন ৪টী
নোট্রাম্প ৫টী	রুইতন ৬টী
ইস্কাবন ৬টী	ইস্কাবন ৭টী

উপরের দৃষ্টান্ত হইতে দেখা যাইতেছে যে বিপক্ষ চিড়িতনের দুইখানি তাসে পিঠ লইতে পারে। প্রথমেই বিপক্ষ চিড়িতনের সাহেব খেলিলে টেক্কাটী প্রথম আটক না থাকিলে চিড়িতনে তিনটী পিঠ লইয়া যাইবে। টেক্কা থাকায় বিপক্ষের প্রথম আক্রমণ ব্যর্থ করিয়া রং খেলিয়া লইয়া অনায়াসে হরোতনে দুইখানি ক্ষুদ্র চিড়িতনের তাস পাশান যাইতে পারে। এবং আর কোন তাসে বিপক্ষকে পিঠ দিতে হইবে না। সুতরাং সকল টেক্কাগুলির খোঁজ লইতে হয়। পাঁচটী নোট্রাম্প ডাক দিয়া তিনটী টেক্কার কথা বলা হইয়াছে সেই জন্য বড় শ্লাম ডাকা হইল। শ্লামে পৌছিবার

পূর্ব্বে জানিয়া লইতে হয় দুই হস্তে কয়টী টেক্কা আছে।

টেক্কা জানাইবার ইঙ্গিত ৪টী নোট্রাম্প ও ৫টী নোট্রাম্প (Culbertson)

কোন্ রংএ খেলা হইবে তাহা স্থির হইলে ৪টী ও ৫টী নোট্রাম্প ডাকের দ্বারা টেক্কার অবস্থান জানান হয়। ৪টী নোট্রাম্প ডাক দেওয়া হইলে বুঝিতে হইবে যিনি ডাক দিয়াছেন তাঁহার হস্তে ২টী টেক্কা এবং পূর্ব্বে যে রংএ ডাক দেওয়া হইয়াছে তাহার সাহেব বর্ত্তমান। কিম্বা ৩টী টেক্কা আছে। ৪টী নোট্রাম্পের উত্তরে ৫টী নোট্রাম্প বলা হইলে বুঝিতে হইবে অপর দুইটী টেক্কা রহিয়াছে। যিনি ৪টী নোট্রাম্প বলিয়াছেন তিনি পুনরায় ৫টী নোট্রাম্প বলিলে সকল টেক্কাগুলির কথাই বলা হইল। যদি একেবারে ৫টী নোট্রাম্প বলা হয় তাহা হইলে ৩টী টেক্কা ও পূর্ব্বের ডাক দেওয়া যে কোন রংএর সাহেব এইরূপ ইঙ্গিত প্রকাশ করে। এইরূপে টেক্কার অবস্থান সম্বন্ধে নিশ্চিত হওয়ার পর শ্লাম ডাকিতে হয়।

(১)

উত্তর		দক্ষিণ	
০ =	♠ ×. ×	১	♠ A. J. ×. ×
½ =	♡ K. ×	১½	♡ A. Q. ×
২	◊ A. K. Q. ×. ×. ×	+	◊ J. ×. ×. ×
১½	♣ A. Q. ×	½	♣ K. ×
৪		৩	

উত্তর	দক্ষিণ
রুইতন ১টী	নোট্রাম্প ২টী
রুইতন ৩টী	রুইতন ৪টী
নোট্রাম্প ৪টী	নোট্রাম্প ৫টী
রুইতন ৬টী	রুইতন ৭টী

(২) উত্তর	দক্ষিণ	
১ ♠ A. ×	½ ♠ =K. ×. ×	চিড়িতনে ডাক
+ ♡ Q. ×. ×	২ ♡ =A.K.×.×.×	হওয়ায় সাহেবকে
২ ◊ A. K	+ ◊ =J. ×. ×	১টী অনার ধরা
১½ ♣ A.Q.J.×.×.×	১ ♣ =K. ×	হইয়াছে।
৪½+	৩½+	

উত্তর	দক্ষিণ
চিড়িতন ১টী	হরোতন ২টী
চিড়িতন ৩টী	নোট্রাম্প ৩টী
নোট্রাম্প ৪টী	চিড়িতন ৫টী
হরোতন ৫টী	হরোতন ৬টী
চিড়িতন ৭টী	——————

সময়ে সময়ে গেমে পৌঁছিবার পরে কোন রংএ চিক্ (void) থাকিলে সেই রংএর ডাক দিয়া পার্টনারকে জানান যাইতে পারে যে যে রং ডাকা হইল বিপক্ষ তাহাতে পিঠ পাইবে না। (No loser) এরূপ ডাক শ্লাম ডাকিবার বিশেষ সাহায্য করিয়া থাকে।

উত্তর	দক্ষিণ
♠ ×	০ ♠ ×. ×. ×
½ ♡ Q. J, ×. ×	২ ♡ A. K. ×. ×. ×. ×
২ ◊ A. K. ×. ×. ×	+ ◊ Q. ×. ×
♣ ×. ×. ×	১ ♣ A
২½	৩+

উত্তর	দক্ষিণ
রুইতন ১টী	হরোতন ২টী
নোট্রাম্প ২টী	হরোতন ৩টী
হরোতন ৪টী	চিড়িতন ৫টী (No loser)
হরোতন ৬টী	

উত্তর—ডাক আরম্ভ করিলেন ১টী রুইতন। দক্ষিণ—হস্তে ৩+ অনার ট্রিক থাকায়, হরোতনে ডাকযোগ্য তাস থাকায় এবং রুইতনে পার্টনারের সহিত মিলিয়া যাওয়ায়, হরোতনে প্রয়োজনাতিরিক্ত একটী ডাক বাড়াইয়া জানাইলেন, গেমের পূর্ব্বে যেন না ছাড়িয়া দেওয়া হয়। হরোতন দুই হস্তে মিলিলে এবং রুইতন পাঁচ তাসে ডাক দেওয়া হইলে গেম ত হইবেই পরন্তু শ্লামও হইতে পারে। উত্তর—নোট্রাম্প ডাক দিয়া হাতের ট্রিকের সংখ্যা জানাইলেন। দক্ষিণ—হরোতন পুনরায় ডাকিয়া জানাইলেন হরোতনে দুইবার ডাকিবার শক্তি আছে। উত্তর—এক্ষণে হরোতনে সাহায্য জানাইলেন। দক্ষিণ—চিড়িতনে ডাক দিয়া জানাইলেন বিপক্ষ চিড়িতনে পিঠ পাইবেন না। এবং দুই হস্তের মিলিত শক্তি দ্বারা ৫টীর খেলা সুনিশ্চিত। ইস্কাবনের অবস্থা সুবিধাজনক হইলে ৬টী হরোতন ডাকিবার জন্য ইঙ্গিত করা হইল। উত্তর—৬টী হরোতন ডাক দিলেন এবং মাত্র ইস্কাবনে ১টী পিঠ দিতে হইল। দুই হস্তের মিলিত অনার ট্রিকের সংখ্যা ৬টীর অধিক নহে, কিন্তু প্লেয়িং ট্রিকের প্রাচুর্য্য হেতু এবং রুইতনে বিপক্ষ পিঠ পাইবে না এইরূপ ডাক দেওয়াতেই শ্লামে পৌঁছান গিয়াছে।

	পূর্ব্ব		পশ্চিম
১	♠ K. Q. ×. ×. ×		♠ ×. ×
½	♡ K. 10. ×. ×. ×	১½	♡ A. Q. J. ×
১	◇ A		◇ ×. ×
	♣ ×. ×	২	♣ A. K. Q. ×. ×
২½		৩½	
	ইস্কাবন ১টী		চিড়িতন ৩টী
	হরোতন ৩টী		নোট্রাম্প ৪টী
	রুইতন ৫টী (No loser)		হরোতন ৬টী

হরোতনে ভালরূপ মিলিয়া, রুইতনে বিপক্ষ পিঠ পাইবে না এইরূপ জানিতে পারায় শ্লাম ডাকিতে সমর্থ হওয়া গিয়াছে।

ডাক উচ্চে উঠিলে বিপক্ষ যে রংএ ডাক দিয়াছেন যদি সেই রং ডাকা হয় তাহা হইলে তাহার টেক্কা আছে অথবা সেই রংএ চিক এইরূপ বুঝাইয়া থাকে এবং প্রথম দফাতেই সেই রংএর আক্রমণ বাধা দিতে সমর্থ হওয়া যাইবে এইরূপ জানান হয় কিন্তু বিপক্ষ যদি কোন ডাক না দেন এবং বিপক্ষ যদি কোন বিশেষ রংএর অনার তাস ধরিয়া থাকেন এবং সেই রংএ চিক্ বা টেক্কা থাকিলে উপরি উক্তরূপে ডাক দিয়া পার্টনারকে জানাইতে হইবে যে বিপক্ষের কোন একটী বিশেষ রংএ পিঠ নাই। গেমে পৌছিবার পর এইরূপ ডাক দেওয়া যাইতে পারে। কিউবিডের দ্বারাও টেক্কা জানান হয় বটে কিন্তু "একবারে পিঠ নাই" জানাইবার ইহাই একমাত্র উপায়। তবে যে রংএ চিক বা মাত্র টেক্কা আছে তাহাতে পার্টনার ডাক দিলে আর ডাকা যাইতে পারে না। কারণ সে ক্ষেত্রে সাহায্যকারী (Support) বলিয়া ধরা হইবে।

উত্তর		দক্ষিণ	
১	♠ K. Q		♠ nil
১½	♡ A. Q. ×	½	♡ K. × × ×
২	◊ A. K. J. ×. ×	+	◊ Q. 10. ×. ×
	♣ ×. ×. ×	১½	♣ A. Q. J. ×. ×
৪½		২	

রুইতন ১টী — চিড়িতন ২টী

হরোতন ৩টী (fercing) — রুইতন ৪টী

নোট্রাম্প ৪টী (forcing)　　ইস্কাবন ৫টী (No loser)

রুইতন ৬টী

ইস্কাবনে বিপক্ষ পিঠ পাইবে না, ইহা গেমে পৌঁছিবার পর জানান হইতেছে। সুতরাং শ্লামে যাওয়া কঠিন হইল না। কিন্তু পার্টনারের হস্তে টেক্কা সাহেব থাকিলে এরূপ শূন্যতা (Void) দেখান কোন উপকারে আইসে না। এরূপ ক্ষেত্র ছাড়া অধিকাংশ সময়ে উক্তরূপ ডাক বিশেষ কার্য্যকরী হইয়া থাকে।

নোট্রাম্পের দ্বারা টেক্কা জানাইবার প্রথা উঠাইয়া দিবার চেষ্টা চলিতেছে। যুক্তি এই যে উক্ত সঙ্কেত দ্বারা তাস সর্ব্বসমক্ষে প্রকাশ হইয়া যায়। কর্ণেল বুলার বলেন ইণ্টার ন্যাশনাল কোডের ৪৩ (খ) ধারা অনুসারে উক্তরূপ ডাক আইন বিরুদ্ধ। তাস সর্ব্বসমক্ষে প্রকাশ পাইলে পুনরায় বণ্টন করিতে হয়। দুইটী চিড়িতন ও দুইটী রুইতন ইঙ্গিতের দ্বারা টেক্কা জানাইবার কৌশল অবলম্বনের চেষ্টা চলিতেছে।

নিম্ন সংখ্যায় ৩½টী অনার ট্রিক্ লইয়া ২টী চিড়িতনের ডাক দেওয়া হয়। পার্টনারের হস্তে দুইটী টেক্কা কিম্বা ১টী টেক্কা ও একটী সাহেব না থাকিলে ২টী রুইতনের ডাক দিবেন; থাকিলে সুবিধা অনুযায়ী ডাক দিবেন। এইরূপ চিড়িতনের বা রুইতনের ডাকে, চিড়িতনের বা রুইতনের অনার তাস এমন কি অস্তিত্বও না থাকিতে পারে। ইহা অনার ট্রিকের ও টেক্কার কথা জানাইবার রীতি মাত্র। হস্তে ডাকযোগ্য তাস থাকিলেও উপরি উক্ত টেক্কা সাহেব না থাকিলে দুইটী চিড়িতনের উত্তরে ২টী রুইতন বলিতে হয়; পরে ডাকযোগ্য তাসে ডাক দেওয়া যাইতে পারে। নিম্নের দৃষ্টান্ত দ্বারা দেখান যাইতেছে কেমন করিয়া দুইটী চিড়িতনে ডাক আরম্ভ করিয়া শ্লামে পৌঁছান গিয়াছে।

♠ A. 10. 6. 4.
♡ K. J. 9. 6. 5. 3
◊ 8. 2
♣ 10

পশ্চিম		পূর্ব
♠ J. 2	উঃ	♠ 8. 7. 5.
♡ 8. 4	পঃ পূঃ	♡ 7. 2.
◊ K. Q. J, 9. 7. 3		◊ 6. 5. 4
♣ A. 9. 3.	দঃ	♣ J. 6. 5. 4. 2

♠ K. Q. 9. 3
♡ A. Q. 10
◊ A. 10
♣ K. Q. 8. 7

দক্ষিণ	পশ্চিম		পূর্ব
২টী চিড়িতন	৩টী রুইতন	৩টী হরোতন	
৩টী ইস্কাবন		৪টী ইস্কাবন	
৫টী হরোতন		৬টী হরোতন	
৬টী ইস্কাবন			

(ইণ্ডিয়ান ব্রিজ ওয়ারল্ড ১৯৩৩ নবেম্বর সংখ্যা হইতে)

নোট্রাম্প অপেক্ষা কোন রংএ শ্লাম ডাকাই বাঞ্ছনীয়। দুই হস্তে কোন একটী রং ভালরূপ মিলিলে তাহাতে খেলার বিশেষ সুবিধা হইয়া থাকে। রংএর খেলায় চারি উপায়ে পিঠ পাওয়া যায় (১) অনার তাসের দ্বারা (২) ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র রংএর তাসে (৩) ডামির হস্তে রূপ করাইয়া। (৪) ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র তাসের দ্বারা যাহা ফেরাই হইয়া ভবিষ্যতে পিঠ লইতে সমর্থ হয়। নোট্রাম্পের খেলায় অনার তাস ও ফেরাই তাসের দ্বারাই পিঠ লইতে পারা যায়। কিন্তু যখন এরূপ অনুমিত হইবে যে দুই হস্ত কোন রংএ

ভাল মিলিতেছে না এবং রংএর খেলা হইলে বিপক্ষকে দুইটী পিঠ দিতে হইবে সে ক্ষেত্রে দুই হস্তে অনার ট্রিকের সংখ্যা পর্য্যাপ্ত থাকিলে নোট্রাম্পেই শ্লাম ডাকা সুবিধাজনক। অধিকাংশ শ্লামই রংএর খেলায় হইয়া থাকে ফেরাইএর খেলায় নহে।

শ্লামের তাসে সাধারণতঃ প্রারম্ভেই দুইটীর ডাক অথবা মধ্যে শক্তি প্রদর্শক (forcing) ডাক প্রভৃতি কিছু না কিছু ডাকের বিশেষত্ব প্রকাশ পাইয়া থাকে। যদি দুইটী ডাকের পরে দুইটী নোট্রাম্প উত্তর পাওয়া যায় তাহা হইলে শ্লামের আশা প্রায়ই থাকে না। হস্তের বিশেষত্ব থাকিলে আশা একবারে ত্যাগ করাও যায় না। নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে দুইটী নোট্রাম্প উত্তর হইলেও বড় শ্লাম হইয়াছে। কোন কম্পিটিসন্ খেলায় নিম্ন দৃষ্টান্ত অনুসারে তাস আসিয়াছিল ও শ্লাম ডাকা হইয়াছিল।

পূর্ব্ব	পশ্চিম
♠ A. Q. ×	♠ K. 10. ×. ×. ×
♡ A. K. Q. J. 10. 9	♡ ×
◇ A. K. J. ×	◇ Q. 10. ×
♣ nil	♣ J. 10. ×. ×
হরোতন ২টী	নোট্রাম্প ২টী
রুইতন ৩টী	ইস্কাবন ৩টী
নোট্রাম্প ৫টী	রুইতন ৬টী
হরোতন ৭টী	

অধিকাংশ সময়েই দুইটী ডাক দেওয়ার পর দুইটী নোট্রাম্প উত্তর হইলে নিরাশ হইতে হয়। শ্লামত দুরের কথা অনেক সময় গেম করাই সুকঠিন হয়।

সর্ত্তাধীন শ্লাম—একটী সর্ত্তে শ্লাম থাকিলে শ্লাম ডাকাই যুক্তিযুক্ত অর্থাৎ

যদি একটী কুল্পীর উপর (finesse) শ্লাম নির্ভর করে কিম্বা কোন রংএর তাস সমভাবে থাকিলে (favourable break) শ্লাম হইতে পারে এরূপ অনুমিত হয় তাহা হইলে শ্লাম ডাকাই কর্ত্তব্য। কিন্তু দুইটী সর্ত্তে শ্লাম নির্ভর করিলে অর্থাৎ দুইটী কুল্পীতে (finesse) শ্লাম নির্ভর করিলে কিম্বা একটী কুল্পী ও অপরটী তাসের সম-বিভাগের (favourable break) উপর শ্লাম নির্ভর করিলে শ্লাম ডাকা কর্ত্তব্য নহে।

ষষ্ঠদশ পরিচ্ছেদ

প্রকৃতিতত্ত্ব ও মনস্তত্ত্ব (Bridge Psychology)

ব্রিজ খেলায় মানব প্রকৃতির প্রভাব অসীম। মানব প্রকৃতি সম্বন্ধে অভিজ্ঞতা না থাকিলে এই খেলায় উৎকর্ষ লাভ করিতে পারা যায় না। খেলিবার সময় বিপক্ষের ও পার্টনারের প্রকৃতি সম্বন্ধে অভিজ্ঞতা থাকিলে খেলিবার বিশেষ সুবিধা হইয়া থাকে। প্রকৃতি ও মন সুচারুরূপ গঠিত না হইলে এই খেলায় পারদর্শিতা লাভ করিতে পারা যায় না। মানব প্রকৃতি নানারূপ; কেহ সাহসী, কেহ ভীরু, কেহ ধীর, কেহ বা চঞ্চল। কেহ বা সহজে অভিভূত হয় আবার কেহ শত বাধা বিঘ্নও গ্রাহ্য করে না। কেহ বা সর্ব্বদা সতর্ক থাকিয়া সকল বিষয়ে মনোযোগ রাখিতে সমর্থ হয়, আবার কেহ হয়ত অমনোযোগী ও উদাসীনতার পূর্ণ প্রতিমূর্ত্তি। কেহ বা ধীশক্তিসম্পন্ন ও চিন্তাশীল আবার কেহ অল্পবুদ্ধি ও চিন্তার ছায়াও স্পর্শ করে না। কেহ অযথাতার্কিক এবং অন্যের ছিদ্রান্বেষণে তৎপর আবার কেহ তর্ক ভালবাসে না এবং মার্জ্জনাশীল। কেহ গত বিষয়ের আলোচনা ও অনুশোচনায় তৎপর আবার কেহ গত বিষয়ের চিন্তা পরিত্যাগ করিয়া ভবিষ্যতের জন্য চিন্তা ও আত্মশক্তি অক্ষুণ্ণ রাখিবার প্রয়াস পায়।

ব্রিজ খেলায় দক্ষতা, যোগ্যতা ও পারদর্শিতা লাভ করিতে হইলে নিয়মাবলী সম্বন্ধে যেরূপ অভিজ্ঞতার প্রয়োজন সেইরূপ প্রকৃতি ও মন সুচারুরূপে গঠন করা নিতান্ত আবশ্যক। ধীর, সাহসী, সচকিত, চিন্তাশীল ও সুবুদ্ধিসম্পন্ন না হইলে, এই খেলায় যত জ্ঞানই থাকুক না কেন,

কোনরূপেই পারদর্শিতা লাভে সমর্থ হওয়া যায় না। সুধী ও বিচার শক্তিসম্পন্ন ব্যক্তি সহজেই যোগ্যতা অর্জ্জন করিতে সমর্থ হন।

পার্টনার ও বিপক্ষ কি প্রকৃতির তাহা প্রথমেই অবগত হওয়ার প্রয়োজন। পার্টনার ও বিপক্ষ কি প্রকৃতির তাহা না জানিয়া ও না বুঝিয়া খেলিতে থাকিলে সময়ে সময়ে কঠিন সমস্যার সম্মুখীন হইতে হয়। এক একজন এরূপ হাল্কা প্রকৃতির যে প্রায় সকল তাসেই গেম এমন কি শ্লাম পর্য্যন্ত দেখিয়া থাকেন। পার্টনার মুখ খুলিলে ত কথাই নাই, একবার সাহায্য পাইলেই হইল। নিজের তাস, বিপক্ষের ডাক প্রভৃতি বিচার না করিয়া ডাকিয়াই চলিলেন। আবার কেহ বা শক্তিসম্পন্ন হস্ত লইয়া বিপক্ষকে ফাঁদে ফেলিবার নিমিত্ত চুপচাপ বসিয়া থাকেন। কেহ বা ভূয়া হাত লইয়া বিপক্ষের গেম কিম্বা শ্লাম নষ্ট করিবার জন্য হঠাৎ একটী ডাক দিয়া বসেন। সুতরাং কে কি প্রকৃতির তাহা অবগত হইয়া খেলিতে পারিলে সকল সময়েই সুফল পাওয়া যায়।

এই প্রসঙ্গে পার্টনারের সহিত ব্যবহার সম্বন্ধে দু একটী কথা বলার প্রয়োজন। কারণ পার্টনারের সহিত ব্যবহার খেলার উপর যথেষ্ট প্রভাব বিস্তার করিয়া থাকে। খেলিবার সময় পার্টনারের সহিত কখনও বিবাদ করিতে নাই। ভ্রম বা ক্রটী সকলেরই আছে। সামান্য বা বিশেষ কোন ভ্রম বা ক্রটীর জন্য তর্ক বা বিবাদ করিলে কখনই ভাল ফল হয় না। যাহা হইয়া গিয়াছে তাহা আর ফিরিবেনা। তর্ক ও বিবাদের দ্বারা প্রকৃতি ও মন খারাপ হইয়া যায়। সুতরাং ভবিষ্যতের খেলা নষ্ট হইবার সম্ভাবনা। তর্ক ও বিবাদ না করিয়া বরং যাহাতে পার্টনার ভ্রম বা ক্রটীর কথা ভুলিয়া যায় তাহাই করা কর্ত্তব্য। মনে করা উচিত পার্টনার তাঁহার যথাশক্তি খেলিবার চেষ্টা করিতেছেন। সুতরাং তাঁহার ভ্রম ইচ্ছাকৃত নহে। ভ্রমে পতিত হইয়া খেলা নষ্ট হইলে তাঁহারও মনে যথেষ্ট আঘাত লাগে। এ অবস্থায় তাঁহাকে আর বিরক্ত করিয়া লাভ কি? তর্ক বিতর্কের

পরিণাম কখনই মধুর হইতে পারে না, বরং বিষময়ই হইয়া থাকে। তিক্তমনে কখনই ভাল খেলিতে পারা যায় না; সদ্ভাবে ও প্রফুল্লচিত্তে খেলা করাই বরণীয়। ভদ্রতা ও শিষ্ঠতা বজায় রাখিয়া খেলিতে পারিলে সুখের ও আনন্দের হইয়া থাকে। সর্ব্বদা স্মরণ রাখা উচিত খেলিবার স্থান আনন্দ উপভোগের জন্য, হলাহল উদ্গীরণ করিবার জন্য নহে। যাঁহারা সংযতচিত্ত ও সংযতবাক্ নহেন তাঁহাদের ভদ্রসমাজে উপবিষ্ট হইয়া খেলিবার অধিকার না থাকাই উচিত। বিচারবুদ্ধিসম্পন্ন ক্ষমাশীল ব্যক্তি কখনও দুর্ব্ব্যবহার করিতে পারেন না; চঞ্চলচিত্ত কোপন স্বভাব ব্যক্তি কখনই এই খেলায় উৎকর্ষলাভ করিতে পারে না, স্থির, ধীর, অবিচলচিত্ত হইয়া খেলিতে পারিলে এই খেলায় যোগ্যতা অর্জ্জন করা সুকঠিন নহে। সুধী ও বিচারবুদ্ধিসম্পন্ন হইলে এই খেলা শিক্ষা করিতে অধিক দিনের প্রয়োজন হয় না। কিন্তু প্রকৃতি সুচারুরূপে গঠিত না হইলে কখনও উৎকর্ষলাভ করিতে পারা যায় না।

এরূপ দেখা গিয়াছে যে পার্টনারকে অনেক সময় তাঁহার কৃত ত্রুটীর জন্য জবাবদিহি করিতে বাধ্য করা হয়। মনে রাখা উচিত আত্মমর্য্যাদা সকলেরই আছে। মর্য্যাদায় আঘাত দিয়া পার্টনারকে ক্ষুণ্ণ করিয়া বিপক্ষের সম্মুখে আত্মপ্রতিষ্ঠা জাহির করা বুদ্ধিমানের কার্য্য নহে। বরং নীচ অন্তঃকরণের পরিচায়ক। চঞ্চল ও আত্মম্ভরী হইলে কখনই বিজয় পতাকা লাভ করিতে সমর্থ হওয়া যায় না। সুতরাং পার্টনারের প্রতি প্রগাঢ় বিশ্বাস ও আস্থা স্থাপন করিয়া ভদ্র ব্যবহারের সহিত খেলিতে পারিলে সর্ব্বদা সুফলই পাওয়া যায়।

তাসে অভিজ্ঞতা (Card Sense)

যে সমুদয় নিয়মাবলী লিপিবদ্ধ হইয়াছে তাহা মানবের ভূয়োদর্শনের

ফল। বহুবার পরীক্ষা করিয়া যাহা কল্যাণকর বলিয়া প্রতীয়মান হইয়াছে তাহাই বিধিবদ্ধ করা হইয়াছে। বিষয় সুবিস্তৃত হইলে কোন বিধিই সম্পূর্ণ হইতে পারে না। সকল বিধিই পরিবর্ত্তনশীল ও পরিবর্দ্ধনশীল। বিধিগুলি দুর্গম পথকে সুগম করিয়াছে; মানিয়া চলিলে পথভ্রান্ত হইয়া বিপথে চালিত হইবার আশঙ্কা নাই। প্রত্যেক বিধির পশ্চাতে সুযুক্তি বর্ত্তমান; ইহা মানবের চিন্তাধারা অবরুদ্ধ করে নাই, বরং যাহাতে সেই চিন্তা স্বাধীনভাবে নিয়োগ করিতে পারা যায় তাহারই পথ প্রদর্শন করিতেছে; কাহারও স্বাধীনতা হরণ না করিয়া বিজলি-বর্ত্তিকা ধারণ করিয়া গভীর অন্ধকারে পথ অন্বেষণের সুবিধা করিয়া দিয়াছে। অজ্ঞানতা তিমির নাশ করিবার জন্যই বিধিগুলির সৃষ্টি হইয়াছে। বিধিবহির্ভূত ক্ষেত্র উপস্থিত হইলে আত্মশক্তি ও স্বাধীন চিন্তা দ্বারা পথ খুঁজিয়া লইতে হয়। আইনের উপাসক হইতে বলি না, তবে আইনগুলি কল্যাণকর, এবিষয়ে যদি সন্দেহ না থাকে, তাহা হইলে সেইগুলিকে আশ্রয় করিয়া স্বাধীন চিন্তা প্রয়োগ করিলে উৎকর্ষই লাভ হইয়া থাকে। আইনের ফাঁকি কোথায় আছে ধরিতে হইলে সম্পূর্ণরূপে আইন জানিতে হইবে। একথা অস্বীকার করিতে পারা যায় না যে সুচিন্তিত নিয়মগুলি সকল ক্ষেত্রেই কর্ণধার হইতে পারে না। বিধি বহির্ভূত ক্ষেত্র উপস্থিত হইলে অন্য পন্থা উদ্ভাবন করিয়া কঠিন সমস্যায় সম্মুখীন হইতে হয়। যে শক্তি দ্বারা নূতন পন্থা উদ্ভাবনে সমর্থ হওয়া যায় তাহার নাম অভিজ্ঞতা (card sense), শুধু বিধি নিষেধ সম্বন্ধে জ্ঞান থাকিয়া তাসে অভিজ্ঞতা না জন্মিলে কৃতী হইতে পারা যায় না। নিম্নের দৃষ্টান্ত হইতে দেখান হইতেছে তাসে অভিজ্ঞতা (Card sense) কিরূপ।

♠ A. K. ×. ×
♡ J. Q
♢ J. ×. ×
♣ ×. ×. ×. ×

♠ ×. × ♡ ×. ×. × ♢ A. K. ×. ×. × ♣ K. ×. ×	উঃ পঃ পুঃ দঃ	♠ Q. × ♡ A. × ♢ ×. ×. ×. × ♣ A. Q. ×. ×. ×

♠ J. ×. ×. ×. ×
♡ K. 10. ×. ×. ×. ×
♢ ×
♣ ×

কোন টুরনামেণ্ট খেলায় উপরি উক্ত তাস আসিয়াছিল। উত্তর ও দক্ষিণ ভালনারেবল্। পশ্চিম হইতে প্রথমে ডাক হইল রুইতন ১টী। উত্তর ভাল্নারেব্ল্ বলিয়া কোন ডাক দিলেন না। পূর্ব্ব হইতে ডাক হইল চিড়িতন ২টী। দক্ষিণও কোন ডাক দিলেন না। পশ্চিম বলিলেন ২টী নোট্রাম্প ; উত্তর পাশ দিলেন। পূর্ব্বও পাশ দিলেন। তখন দক্ষিণ চিন্তা করিয়া দেখিলেন। ডাক হইতে অনুমান হইতেছে পশ্চিমের ২½টী অনারের বেশী নাই। পূর্ব্বও চিড়িতন ডাক দিয়া আর ডাকিলেন না। সুতরাং পার্টনারের হস্তে অনার ট্রিক আছে। এবং দুই হস্তে চিড়িতন রুইতন ছাড়া অন্য ডাক হয় নাই। হরোতন বা ইস্কাবনে মিলিলে গেম হইতে পারে। কারণ চিড়িতন ও রুইতনে একটী করিয়া পিঠ দিলেই উক্ত রংএ আর পিঠ দিতে হইবে না। সুতরাং ভাল্নারেবল্ অবস্থায়ও ৩টী হরোতন ডাক দিলেন। পার্টনার তখন মুখ খুলিলেন এবং বলিলেন

৩টী ইস্কাবন। তখন ৪টী ইস্কাবন ডাকা হইল এবং ৪টীর খেলা হইল। ইহাই হইল তাসে অভিজ্ঞতা (card sense)।

তাস কোথায় কি আছে, বা কোথায় কতগুলি অনারট্রিক আছে, তাহা ডাকের মধ্য দিয়া স্থির করিয়া লইতে হয়। তাসের অবস্থান ঠিক করিতে সমর্থ হওয়াই অভিজ্ঞতার চিহ্ন। ডাকের মধ্য দিয়া, খেলার মধ্য দিয়া, নিক্ষেপের (discard) মধ্য দিয়াই স্থির করা যাইতে পারে কোন্ তাস খানি কোথায় আছে। ইহাই হইল ভাল খেলোয়াড়ের বিশেষত্ব।

সুদক্ষ খেলোয়াড় হইয়া কেহ জন্মগ্রহণ করেন নাই। পুস্তক পাঠ করিয়া বিধি নিষেধগুলি আয়ত্ব করিয়াও যোগ্যতা অর্জ্জন করা যায় না। যোগ্যতা অর্জ্জন করিতে হইলে অবশ্য বিধি নিষেধগুলি সুচারুরূপে শিক্ষা করিতে হইবে এবং সেইগুলিকে সহায় করিয়া আত্মশক্তি প্রভাবে সকল সমস্যার সম্মুখীন হইতে হইবে। সাধারণ অবস্থার জন্য সাধারণ বিধিই প্রযোজ্য। অসাধারণ অবস্থা বা জটিল সমস্যার সম্মুখীন হইলে বিধি নিষেধগুলিকে আশ্রয় করিয়া চিন্তাশক্তি ও সুযুক্তি দ্বারা সমস্যার সমাধান করিতে হয়। ভূয়োদর্শন ও বহুদর্শিতাই সুযোগ্য করিয়া থাকে। প্রখর বুদ্ধিসম্পন্ন হইলে যোগ্যতা অর্জ্জন করা কঠিন নহে। যিনি কঠিন সমস্যা সহজেই সমাধান করিতে সমর্থ হন এবং দুর্গম পথকেও সুগম করিতে পারেন, তিনিই অভিজ্ঞ। জ্যামিতি পাঠ করিয়া অনুশীলনী সমাধান করিতে না পারিলে জ্যামিতি পাঠের সার্থকতা কোথায়? যিনি সহজেই অনুশীলনী সমাধান করিতে পারেন তাঁহারই প্রকৃত জ্যামিতি পাঠ হইয়াছে। এবং যিনি ভিন্ন ভিন্ন অবস্থায় সুগম পথ অন্বেষণ করিতে সমর্থ তিনিই সুযোগ্য ও অভিজ্ঞ।

সপ্তদশ পরিচ্ছেদ

ডাকের ভাষা ও ইঙ্গিত

(Language and Inference of partnership biddings)

ডাক আরম্ভ

(Opening Bids)

ডাক আরম্ভ করিতে হইলে নন ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায়—

A ১টী রংএর ডাক প্রথম ও দ্বিতীয় হস্ত ন্যুন সংখ্যায় ২½টী অনার ট্রিক্ ও ৪ হইতে ৫টী প্লেয়িং ট্রিক্। তৃতীয় ও চতুর্থ হস্ত ৩টী অনার ট্রিক্। ভাল্‌নারেবল্ অবস্থায় তিনটী অনার ট্রিক ও ৫ হইতে ৬টী প্লেয়িং ট্রিক্।

তৃতীয় ও চতুর্থ হস্তে আরও কিছু অধিক থাকা বাঞ্ছনীয়।

উত্তর (Responses)

I নোট্রাম্পের বিভাগ হইলে—

(ক) ১টী নোট্রাম্প ১+হইতে ২টী পর্য্যন্ত অনারট্রিক।

(খ) ২টী নোট্রাম্প ২½টী অনারট্রিক্।

(গ) ৩টী নোট্রাম্প ৩½টী অনারট্রিক্।

(শ্লামের আভাষ, এবং শক্তিশালী হস্ত)

II রং এ সাহায্যকারী হইলে—

(ক) সেই রংএ দুটীর ডাকে ৩½ হইতে ৪½ পর্য্যন্ত প্লেয়িং ট্রিক, ১½টী অনারট্রিক্ এবং সেই রংএর অন্ততঃ বিবি বড় ৩খানি তাস অথবা ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র ৪খানি তাস।

(খ) সেই রংএ ৩টী বলিতে হইলে ৪½ হইতে ৬টী প্লেয়িংট্রিক্ ও

দুই হইতে ২½টী অনারট্রিক এবং সেই রংএ পর্য্যাপ্ত সাহায্য।

(গ) সেই রংএ ৪টীর ডাকে ৬ হইতে ৭½টী প্লেয়িংট্রিক্ ও ২½ হইতে ৩টী অনারট্রিক্ (শক্তি, শালী, তাসের বিভাগ সুবিধাজনক, এবং শ্লামের আভাষ)

III বিভিন্ন রংএর ডাকযোগ্য তাস থাকিলে—

(ক) ১টীর ডাকে ১+হইতে ৩+ পর্য্যন্ত অনারট্রিক, ডাকযোগ্য তাস।

(খ) ২টীর ডাক (প্রয়োজনাতিরিক্ত ১টী বাড়াইয়া) ৩½টী অনারট্রিক্, ডাকযোগ্য রং করিবার উপযোগী তাস ৭টী প্লেয়িংট্রিক্ শক্তি-প্রদর্শক (Forcing)।

(গ) প্রয়োজনাতিরিক্ত দুইটীর ডাক বাড়াইতে হইলে ৬টী প্লেয়িংট্রিক্, একই রংএর প্রচুর তাস, ইহা শক্তি-প্রদর্শক নহে।

(A bid of two more than necessary is not forcing)

(ঘ) পাঁচটী রংএর পিঠ লইতে সমর্থ হইলে এবং ৭টী প্লেয়িং ট্রিক থাকিলে ৪টী ডাক দেওয়াই যুক্তি সঙ্গত।

—*—

B প্রথমেই দুইটী রংএর ডাক আরম্ভ করিতে হইলে—

(ক) তিনটী রংএ বিক্ষিপ্ত ৫টী অনারট্রিক্, রংএর ডাকযোগ্য শ্রেণীবদ্ধ তাস, এবং অন্য রং শূণ্যতা যুক্ত (Freakish, solid trump suit) ৪½টী অনারট্রিকেও ডাক দেওয়া যায়।

(খ) ৫-৩-৩-২ ও ৪--৪-৩-২ বিভাগে ৫½টী অনারট্রিক্ ৪-৩-৩-৩ বিভাগে আরও অধিক। শক্তি-প্রদর্শক (Forcing)।

(ক) বিপক্ষ ডাকিলে এবং হস্তে কিছুই না থাকিলে পাশ, নচেৎ কোনও অবস্থায় ছাড়িতে পারা যায় না।

(খ) ১টী অনারট্রিকের কম থাকিলে ২টী নোট্রাম্প, হস্তে ডাকযোগ্য তাস থাকিলে পরে জানান যাইতে পারে।

(গ) ১½+হইতে ২+ অনারট্রিক থাকিলে এবং রংএ সাহায্যকারী না হইলে ৩টী নোট্রাম্প এবং ২½টী অনারট্রিক্ থাকিলে ৪টী নোট্রাম্প শ্লামের চেষ্টা।

(ঘ) রংএ সাহায্যকারী হইয়া ১+ অনার থাকিলে সেই রংএ ৩টী।

(ঙ) সেই রংএ ৪টীর ডাকে গোলাম বড় ৪খানি কিম্বা সাহেব বড় ৩খানি রংএর তাস এবং অন্য তাসে ১½ হইতে দুই পর্য্যন্ত অনার ট্রিক ; অন্য

রংএর তাস শূন্য বা ১খানি হইয়া ২½ হইতে ৩ পর্য্যন্ত অনার ট্রিক থাকিলে শ্লাম আছে বুঝিতে হইবে।
(চ) অন্য রংএর ডাকযোগ্য তাস থাকিলে এবং ১+ অনার ট্রিক থাকিলে সেই রংএর ডাক দেওয়া যাইতে পারে।

C প্রথমেই তিনটী রংএর ডাক দিতে হইলে— কিম্বা ততোধিক।
(ক) নিম্নশ্রেণীর তাস হইলে সেই রংএর ৬ হইতে ৭খানি তাস যাহাতে বিপক্ষ পিঠ পাইতে পারে না এবং অন্য রংএ চিক্। ৭টী প্লেয়িংট্রিক।
(খ) উচ্চশ্রেণীর তাস হইলে পাঁচটী রংএর পিঠ লইতে সমর্থ; অন্য তাসে ১ হইতে ১½টী অনার ট্রিক এবং ৮টী প্লেয়িং ট্রিক।

উচ্চশ্রেণীর তাসে ৪টীর ডাক ও নিম্নশ্রেণীর তাসে ৫টীর ডাকে—

ভাল্নারেব্ল্ অবস্থায় ৮টী নিশ্চিৎ পিঠ লইবার ক্ষমতা—

ননভাল্নারেব্ল্ অবস্থায় ৭টী নিশ্চিৎ পিঠ লইবার ক্ষমতা—

(ক) হস্তে যতগুলি পিঠ লইবার ক্ষমতা আছে তাহা হইতে ননভাল্-নারেব্ল্ অবস্থায় ৩টী পিঠ এবং ভাল্নারেব্ল্ অবস্থায় ২টী পিঠ বাদ দিয়া যত অবশিষ্ট থাকিবে ততটীর ডাক বাড়াইতে পারা যাইবে। (সেই রংএ সাহায্যের প্রয়োজন হয় না)।
(খ) হস্তে অন্য ডাকযোগ্য ভাল তাস এবং উপযুক্ত অনার ট্রিক থাকিলে তাহাতেও ডাক দেওয়া যাইতে পারে। কিম্বা অন্য রংএ আটক্ তাস থাকিলে ৩টী ডাকের উত্তরে ৩টী নোট্রাম্প বলা যাইতে পারে।

—*—

(D) একটী নোট্রাম্পের ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ননভাল্নারেব্‌ল্ অবস্থায় অন্ততঃ ২½টী অনার ট্রিক এবং নোট্রাম্পের বিভাগ এবং অন্ততঃ তিনটী রংএর আটক্ ; ভাল্নারেব্‌ল্ অবস্থায় ৪টী অনার ট্রিক।

২টী নোট্রাম্প ডাক আরম্ভ করিতে হইলে ভাল্নারেব্‌ল্ অবস্থায় ৫টী অনারটিক্ ও সকল রংএর আটক্ তাস্ ; নন্‌ভাল্নারেব্‌ল্ অবস্থায় অপেক্ষাকৃত কম অনারট্রিক্, পর্য্যাপ্ত নিম্নশ্রেণীর তাস এবং উচ্চ শ্রেণীর তাসের বিবি গোলাম প্রভৃতি আটক্ তাস।

(ক) রংএ দুইটীর ডাকে ১½টী অনারট্রিক এবং ডাকযোগ্য তাস।

(খ) রংএ তিনটীর ডাকে ৩½টী অনারট্রিকও ডাকযোগ্য তাস (শক্তি-প্রদর্শক)

তাস নোট্রাম্পের বিভাগ হইলে ঃ—

(ননভাল্নারেব্‌ল্)

(গ) পাশ, দুটী অনারট্রিকে ; দুইটী নোট্রাম্প ২½টী অনারট্রিক থাকিলে।

(ঘ) তিনটী নোট্রাম্প, ৩½টী অনার-ট্রিক লাইয়া ডাকা যায়

(ভাল্নারেব্‌ল্)

(ঙ) ২টী অনারট্রিক ২টী নোট্রাম্প। এবং ২½ হইতে ৩টী থাকিলে ৩টী নোট্রাম্প।

শক্তি অনুযায়ী নোট্রাম্প কিম্বা রংএর ডাক্

অষ্টাদশ পরিচ্ছেদ

(Hands from actual play)

♠ K. 9. ×. ×
♡ 10. ×. ×. ×
◇ Q. J. 10. ×
♣ ×

পশ্চিম		পূর্ব্ব
♠ ×	উঃ	♠ Q. J. ×. ×
♡ A. K. Q. ×. ×	পঃ পূঃ	♡ J. ×. ×. ×
◇ ×. ×. ×		◇ ×. ×
♣ J. ×. ×. ×	দঃ	♣ ×. ×. ×

♠ A. 10. ×. ×
♡ nil
◇ A. K. 9. ×
♣ A. K. Q. ×. ×

এইরূপ ডাক হইয়াছিল :—

	১ম দফা	২য় দফা	৩য় দফা	৪র্থ দফা
দক্ষিণ	২টী চিড়িতন (forcing)	রুইতন ৩টী	নোট্রাম্প ৫টী	রুইতন ৭টী
পশ্চিম	২টী হরোতন	পাশ	পাশ	পাশ
উত্তর	ডবল	রুইতন ৪টী	রুইতন ৬টী	পাশ
পূর্ব্ব	পাশ	পাশ	পাশ	ডবল

দক্ষিণ অনুমান করিয়াছিলেন হরোতনের সাহেব কিম্বা টেক্কা প্রথমেই খেলা হইবে। কারণ দুইটী চিড়িতন ডাক দেওয়া সত্ত্বেও ২টী হরোতনে ডাক দেওয়া হইয়াছে। এবং হরোতন খেলা আরম্ভ হইলে ৭টীর খেলা আছে। পশ্চিম হইতে খেলা হইল হরোতনের সাহেব; দক্ষিণ রুইতনের টেক্কা ত্রুপ করিয়া পিঠ লইলেন। তাহার পর চিড়িতনের

টেক্কা খেলিলেন এবং পিঠ লইলেন; এবং একখানি ছোট চিড়িতন খেলিয়া ডামির হস্তের ছোট রং দ্বারা ক্রুপ করাইয়া লইলেন। ডামির হস্ত হইতে পুনরায় হরোতন খেলিয়া নিজ হস্তের সাহেব ক্রুপ করিয়া পিঠ লইলেন। পরে ছোট ইস্কাবন খেলিয়া ডামির হস্তে সাহেব দ্বারা পিঠ লইয়া আবার একখানি হরোতন খেলিয়া নিজ হস্তে ক্রুপ করাইলেন। এক্ষণে রং খেলিয়া ডামির হস্তে প্রবেশ করিয়া অপর দুইখানি রং খেলিয়া লইয়া তাহাতে নিজ হস্তের দুইখানি ইস্কাবন পাশাইলেন পরে ইস্কাবন খেলিয়া টেক্কার দ্বারা নিজ হস্তে উঠিয়া বাকী পিঠগুলি চিড়িতনের তাসে লওয়া হইল। এইরূপে ৭টীর খেলা হইল। প্রথমেই অন্য কোন রংএর তাস খেলা হইলে ৬টীর বেশী খেলা হইতে পারে না।

(২)

পঃ	উঃ / দঃ	পূঃ
	♠ A. × ♡ A. 10. × ◊ ×. × ♣ A. K. Q. ×. ×. ×	
♠ Q. ×. × ♡ ×, × ◊ K. J. ×. × ♣ J. ×. ×. ×	উঃ পঃ পূঃ দঃ	♠ K. J, ×. × ♡ ×. × ◊ Q. ×. ×. × ♣ ×, ×. ×
	♠ ×. ×. ×. × ♡ K. Q. J. ×. ×. × ◊ A. ×. × ♣ nil	

	প্রথম দফা	দ্বিতীয় দফা	তৃতীয় দফা
দক্ষিণ	হরোতন ১টী	হরোতন ৩টী	হরোতন ৬টী
পশ্চিম	পাশ	পাশ	পাশ
উত্তর	চিড়িতন ৩টী	নোট্রাম্প ৫টী	হরোতন ৭টী
পূর্ব্ব	পাশ	পাশ	পাশ

পশ্চিম হইতে খেলা হইল ইস্কাবন। ডামির হস্তে টেক্কা দ্বারা পিঠ লওয়া হইল। দেখা যাইতেছে দুইখানি রুইতন ও তিনখানি ইস্কাবন এই পাঁচখানি তাস কোন রকমে পাশাইতে না পারিলে বড় শ্লাম হয় না। চিড়িতনে তিনখানি পাশ দেওয়া যাইতে পারে কিন্তু বাকী দুইখানি কি করা যায়? কি করা যায় বলিতে পারেন? নিম্নে দৃষ্টিপাত না করিয়া বলুন কেমন করিয়া ৭টীর খেলা হইতে পারে।

ছোট একখানি চিড়িতন খেলিয়া ডিক্লেয়ারারের হস্তে ত্রুপ করুন; তাহার পর হরোতনের সাহেব ও বিবি খেলুন, পরে ছোট হরোতন খেলিয়া ডামির হস্তে টেক্কা দ্বারা ধরিয়া চিড়িতনের টেক্কা সাহেব ইত্যাদি খেলিয়া উপরি উক্ত পাঁচখানি তাসের সদ্গতি করিতে পারিলেই ৭টীর খেলা হইবে।

৩

♠ A. Q. J. 10
♡ K. × . ×
◊ J. × . × . ×
♣ A. ×

♠ K. × . × . ×
♡ ×
◊ K.Q. × . × . × . ×
♣ nil × . ×

উঃ
পঃ পুঃ
দঃ

♠ × . × . ×
♡ A. Q, × . × . ×
◊ A
♣ K. × . × . ×

♠ × . ×
♡ J. × . × . ×
◊ nil
♣ Q. J. × . × . ×, × . ×

	উত্তর	পূর্ব্ব	দক্ষিণ	পশ্চিম
১ম দফা	ইস্কাবন ১টী	হরোতন ২টী	পাশ	রুইতন ৩টী
২য় দফা	ইস্কাবন ৩টী	পাশ	চিড়িতন ৪টী	রুইতন ৪টী
৩য় দফা	পাশ	রুইতন ৫টী	পাশ	পাশ
	ডবল			

উত্তর হইতে খেলা আরম্ভ হইল চিড়িতনের টেক্কা ; কারণ দ্বিতীয় দফায় চিড়িতনের ডাক হইয়াছিল। এখন দেখুন দেখি ৫টীর খেলা আছে কি না ? নিম্নে দৃষ্টিপাত না করিয়া পাঁচটীর খেলা করুন। কোন ক্লাবে খেলিবার সময় উক্তরূপ তাস আসিয়াছিল এবং পাঁচটীর খেলা হইয়াছিল।

চিড়িতনের টেক্কা রুপের দ্বারা পিঠ লইয়া হরোতন খেলুন এবং ডামির হরোতনের বিবি কুল্পী (finesse) করুন। বিবির পিঠ পাওয়া গেল। তাহার পর হরোতনের টেক্কায় একখানি ইস্কাবন ও চিড়িতনের সাহেবে আর একখানি ইস্কাবন পাশ দেওয়া হউক। রংএর টেক্কা খেলুন। ওকি ! এক হস্তেই চারি খানি রং ? আচ্ছা ! হরোতন খেলিয়া নিজের হস্তে রুপ করিয়া উঠুন। সাহেব, বিবি ও আর একখানি রুইতন খেলিলে, পূর্ব্ব লইতে বাধ্য হইলেন। তখন তিনি ইস্কাবনের সাহেবের পিঠ দিতে বাধ্য, কারণ ইস্কাবন ছাড়া অন্য তাস হাতে নাই। সুতরাং পাঁচটীর খেলা হইল।

	♠ K. ×. × ♡ ×. ×. × ◇ J. × ♣ K. ×. ×. ×. ×	
♠ × ♡ A. ×. × ◇ K. Q. ×. × ♣ A. Q. J ×	উঃ পঃ পূঃ দঃ	♠ 10. ×.×.×.× ♡ K. J. ◇ A. × ♣ 10. 9. ×. ×
	♠ A. Q. J. × ♡ Q, 10. ×. ×. × ◇ 10 .×. ×. × ♣ nil	

	পশ্চিম	উত্তর	পূর্ব্ব	দক্ষিণ
১ম দফা	রুইতন ১টী	পাশ	ইস্কাবন ১টী	পাশ
২য় দফা	চিড়িতন ২টী	„	চিড়িতন ৩টী	হরোতন ৩টী
৩য় দফা	চিড়িতন ৪টী	ডবল	পাশ	পাশ

উত্তর হইতে খেলা হইল হরোতন, সাহেবের দ্বারা পিঠ ধরিয়া হরোতনের গোলাম খেলা হইল এবং টেক্কার দ্বারা পিঠ লইয়া আর একখানি হরোতন ডামির হস্তে রুপ করা হইল ; ডামির হস্তে রুইতনের টেক্কা খেলিয়া ছোট রুইতন খেলা হইল এবং সাহেব দ্বারা পিঠ ধরিয়া পুনরায় ১খানি ছোট রুইতন খেলা হইল ; উত্তর রং রুপ করিলেন, পূর্ব্ব হইতেও রুপ করা হইল। এক্ষণে ১খানি রং নয় কিম্বা দশ খেলা হইল এবং ছাড়িয়া দেওয়া হইল। উত্তর সাহেব দ্বারা পিঠ লইয়া ইস্কাবন খেলিলেন। পিঠ ধরিয়া দক্ষিণ পুনরায় ইস্কাবন খেলিলেন পশ্চিম রুপ করিলেন এবং রুইতনের বিবি খেলিলেন উত্তর রুপ করিলেন ডামির হস্তেও রুপ করা হইল ! পুনরায় রং খেলিয়া বিবি দ্বারা ধরা হইল। এবং রং ধরিয়া লইয়া সমস্ত পিঠই পাওয়া গেল। বিপক্ষ একটী ইস্কাবনে ও ১টী চিড়িতনে পিঠ পাইলেন। পাঁচটীর খেলা হইল।

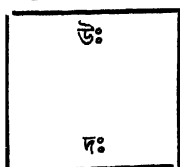
একই তাস দুইটী গৃহে ডাক ও খেলা।

৫। ♠ Q. J. 10. ×.
♡ —
◊ A. ×, ×
♣ J. 9. ×. × ×

উঃ

দঃ

♠ A. K. ×. ×
♡ A. ×. ×. ×
◊ 10. ×. ×
♣ A. K

The All star Marathon contest at Lunar and fools club. (Feb 1935)

Mr. Ganguly

vs.

Mr. Mitter

Mr. Ganguly's team bid 4 spades.

Mr. Mitter's team bid 7 spades and made 7 spades. Magnificent bid by .G. Bhattacharjee.

১নং গৃহ				২নং গৃহ			
দঃ	পঃ	উঃ	পূঃ	দঃ	পঃ	উঃ	পূঃ
ইস্কাবন ১টী	—	ইস্কাবন ৩টী	—	ইস্কাবন ১টী	—	চিড়িতন ২টী	নোট্রাম্প ২টী
„ ৪টী	—	—	—	ডবল	—	ইস্কাবন ৩টী	—
				নোট্রাম্প ৪টী	—	„ ৬টী	—
				ইস্কাবন ৭টী			

৬।

♠ A. Q. 10. 9. ×. ×
♡ Q. J. ×
◊ A. ×. ×
♣ ×

উঃ

দঃ

♠ ×. ×. ×
♡ A. K. ×. ×. ×
◊ nil
♣ A. K. 10. ×. ×

১নং গৃহে Mitter's team		২নং গৃহ Ganguly's team	
দঃ	উঃ	দঃ	উঃ
হরোতন ১টী	ইস্কাবন ১টী	হরোতন ১টী	ইস্কাবন ১টী
,, ২টী	,, ২টী	হরোতন ২টী	হরোতন ৪টী
চিড়িতন ৩টী	হরোতন ৩টী	নোট্রাম্প ৪টী	নোট্রাম্প ৫টী
নোট্রাম্প ৪টী	নোট্রাম্প ৫টী	হরোতন ৬টী	—
ইস্কাবন ৭টী	,, ৭টী		

Contract made. Both-king and jack of spades being on the west.

৭।

♠ A. ×
♡ ×. ×
◊ K. J. 9. 8. ×. ×
♣ A. ×. ×

উঃ

দঃ

♡ A. 10. ×. ×
◊ A. 10. ×
♣ K. Q. 10. ×. ×. ×

১নং গৃহ Mr. Ganguly's team; contract was set two tricks as west held all four clubs.

দঃ	পঃ	উঃ	পূঃ
		রুইতন ১টী	ইস্কাবন ১টী
চিড়িতন ৩টী, ইস্কাবন ৪টী		নোট্রাম্প ৪টী	—
নোট্রাম্প ৫টী	—	চিড়িতন ৬টী	ইস্কাবন ৬টী
চিড়িতন ৭টী	—		

২নং গৃহ Mr. Mitter's team made the contract and one over trick.

দঃ	পঃ	উঃ	পূঃ
		রুইতন ১টী	ডবল
চিড়িতন ৩টী	ডবল	রুইতন ৩টী, ইস্কাবন ৩টী	
ইস্কাবন ৪টী	—	নোট্রাম্প ৪টী	—
নোট্রাম্প ৫টী	—	চিড়িতন ৬টী	—
রুইতন ৬টী	—		

কতকগুলি আইনভঙ্গের অপরাধ ও শাস্তি

১। তাস বণ্টন করিবার সময় কেহ কোন তাস দেখিলে পুনরায় বণ্টন করিতেই হইবে। বণ্টন শেষ না হওয়া পর্য্যন্ত নিজের তাসও দেখিবার অধিকার নাই।

২। ডাক দিবার সময় যদি কেহ পালা আসিবার পূর্ব্বে পাশ দেন এবং এই বিষয়ে মনোযোগ আকর্ষণ করা হয় তাহা হইলে যাঁহার পালা তিনি ডাক দিবেন এবং এইবারে অপরাধী পাশ দিতে বাধ্য হইবে; কিন্তু পরবর্ত্তী বারে তাঁহার পালা আসিলে ডাকিতে পারেন। যদি মনোযোগ আকর্ষণ না করা হয় তাহা হইলে ডাক যথারীতি চলিতে থাকিবে।

৩। যদি কেহ পালা আসিবার পূর্ব্বে ডাক দেন (পাশ নহে) তাহা হইলে অপরাধীর বাম দিকে উপবিষ্ট ব্যক্তি পুনরায় বণ্টনের দাবী করিতে

পারেন। ইচ্ছা করিলে যথারীতি ডাক চালাইতে পারেন। ধরিতে না পারিলে যথারীতি ডাক চলিবে।

৪। প্রয়োজনের নিম্নে ডাক দিলে (Insufficient bids) এবং মনোযোগ আকর্ষণ করিবার পূর্ব্বে সংশোধন করিতে না পারিলে অপরাধীর বামদিকে উপবিষ্ট ব্যক্তি (ক) সেই ডাক রাখিয়া দিতে পারেন—এক্ষেত্রে অপরাধীর পার্টনার পাশ দেওয়া ছাড়া অন্য ডাক দিতে পারিবেন না; তবে বিপক্ষ ডাকিলে বা ডবল দিলে ডাক দিতে পারিবেন। (খ) প্রয়োজন মত ডাকাইতে পারেন—এক্ষেত্রে অপরাধীর পার্টনার পাশ দেওয়া ছাড়া অন্য ডাক দিতে পারেন না তবে বিপক্ষ ডাক দিলে বা ডবল দিলে অন্য ডাক দিতে পারিবেন। (গ) নিজেদের ডাক রাখিয়া দিয়া সেই বারের মত ডাক বন্ধ করিতে পারেন—এক্ষেত্রে এই ডাকের ডবল ও রিডবল কার্য্যকরী হইবে।

যদি প্রয়োজনের নিম্নে ডাক দেওয়ার পর ডাক দেওয়া হয় সেই ডাক যথারীতি বলিয়া গণ্য হইবে।

নিম্নলিখিত ডাক বে-আইনি বলিয়া গণ্য হইয়া থাকে—

(ক) অসম্ভব সংখ্যায় ডাক দিলে।

(খ) ডাক দিবার অধিকার হইতে বঞ্চিত হইয়া যদি ডাক দেওয়া হয়।

(গ) যদি পার্টনারের ডাকে ডবল দেওয়া হয়

(ঘ) কোন ডাকে পার্টনার ডবল বা রিডবল করার পর পুনরায় ডবল বা রিডবল করিলে।

(ঙ) অন্যায় ডাক দিয়া ডবল বা রিডবল করিলে।

(চ) ডাকের পরিবর্ত্তনের অধিকার হইতে বঞ্চিত হইয়া ডাক পরিবর্ত্তন করিলে।

(ছ) ডাক বন্ধ হইবার পর কোন ডাক দিলে।

অপরাধীর বামদিকে উপবিষ্ট ব্যক্তি ইচ্ছা করিলে আবার নূতন বণ্টন

দাবী করিতে পারিবেন; অথবা অসম্ভব সংখ্যায় ডাক দিলে সেই বণ্টন রাখিয়া বিপক্ষকে সাতটীর ডাকে খেলা করিতে বাধ্য করাইতে পারেন। কিম্বা কোন ডাক হয় নাই এইরূপ ধরিয়া লইয়া যথারীতি খেলিতে থাকিবেন।

৫। বণ্টন শেষ হইবার পর কিন্তু ডাক শেষ হইবার পূর্ব্বে কোন তাস দেখা যাইলে পুনরায় বণ্টনের দাবী করিতে পারা যায়। দাবী না করিলে যথারীতি ডাক চলিতে থাকিবে।

৬। ডিক্লেয়ারার তাহার পালা না আসিলে নিজের হস্ত বা ডামির হস্ত হইতে যদি কোন তাস খেলিয়া ফেলেন তাহা হইলে নিজের ইচ্ছায় তাস ফিরাইয়া নাও লইতে পারেন। মনোযোগ আকর্ষণ করা হইলে পিঠ গুটাইবার পূর্ব্বে প্রত্যেকে নিজ নিজ তাস ফিরাইয়া লইতে পারেন, ইহাতে তাস প্রকাশ্য (exposed) বলিয়া গণ্য হইবে না এবং যাহার খেলিবার পালা তিনি খেলিবেন।

৭। ডিক্লেয়ারারের বিপক্ষ তাহার পার্টনারের খেলিবার পালার সময় খেলিয়া ফেলিলে ডিক্লেয়ারার বিপক্ষের পার্টনারকে ইচ্ছা অনুযায়ী যে কোন রংএর তাস খেলাইতে পারেন বা যে তাস ভুলক্রমে খেলা হইয়াছিল তাহা প্রকাশ্য তাস বলিয়া গণ্য করিতে পারেন।

ডিক্লায়ারারের খেলিবার সময় বিপক্ষ খেলিলে তাসখানি প্রকাশ্য বলিয়া গণ্য হইবে কিম্বা যে কোন রংএর তাস খেলাইতে বাধ্য করিতে পারা যায়।

যাহার খেলিবার পালা নহে এবং যাহার খেলিবার পালা উভয়ে একই সঙ্গে খেলিয়া ফেলিলে যাহার খেলিবার পালা নহে তাহার তাসখানি প্রকাশ্য বলিয়া গণ্য হইবে। এক্ষেত্রে আর অন্য কিছু শাস্তি নাই।

৮। ডিক্লায়ারারের বিপক্ষ, পালা আসিবার পূর্ব্বে, খেলিবার সময় কোন তাস অগ্রে দিলে, তাহার পার্টনারকে সেই পিট লইতে বা ছাড়িয়া দিতে বাধ্য করান যাইতে পারে কিম্বা অন্য রংএর তাস দেওয়ান যাইতে পারে, অবশ্য সেই রং থাকিতে অন্য রংএর তাস দেওয়া যায় না।

৯। বিপক্ষ কোন পিঠে তাস দিতে ভুল করিলে এবং ইহা অন্য পিঠ খেলিবার পূর্ব্বে সংশোধন করিতে না পারিলে ডিক্লেয়ারার এই ভুল ধরিয়া পুনরায় বণ্টন দাবী করিতে পারেন। এবং ডিক্লেয়ারারও এইরূপ ভুল করিলে বিপক্ষ পুনরায় বণ্টন দাবী করিতে পারেন।

১০। প্রকাশ্য তাস (Exposed Card) টেবিলের উপর রাখা হয় এবং সেই তাস যখন ইচ্ছা খেলাইতে বাধ্য করা যাইতে পারে। তবে যে রংএর তাস খেলা হইয়া থাকে তাহা হাতে থাকিতে তাহাতে পাশ দিয়া প্রকাশ্য তাস দেওয়ান যাইতে পারে না।

১১। ডামি, আচরণ বা বাক্যের দ্বারা কিছুই ইঙ্গিত করিতে পারেন না। কেবলমাত্র যদি ডিক্লেয়ারার রিভোক করিয়াছে বলিয়া অনুমিত হয় তাহা হইলে এই বিষয়ে তাঁহার মনোযোগ আকর্ষণ করিতে পারেন। কিন্তু ডামি যদি অন্য যে কোন হস্তের তাস দেখিয়া থাকেন তাহা হইলে রিভোকেও মনোযোগ আকর্ষণ করিতে পারেন না।

১২। পিঠ গুটাইবার পর দেখিতে পারা যায় না। দেখিলে ৫০ পয়েণ্ট জরিমানা হয়।

১৩। যে রংএর তাস খেলা হইয়াছে তাহা হস্তে থাকিতে তাহাতে পাশ দিয়া অন্য রংএর তাস দেওয়া হইলে তাহাকে রিভোক করা বলে। পিঠ গুটাইবার পূর্ব্বে ইহা সংশোধন করিতে পারা যায়। কিন্তু পিঠ গুটাইবার পর পরবর্ত্তী বারে অন্য তাস খেলা হইলে এবং ধরা পড়িলে শাস্তি স্বরূপ দুইটী পিঠ অপরাধী দিতে বাধ্য হয়।

রিভোক সংশোধন করিলে, যে তাস দেওয়া হইয়াছিল তাহা প্রকাশ্য বলিয়া গণ্য হইবে। এবং অপরাধীর হস্তের প্রকৃত রংএর বড় কিম্বা ছোট তাস দিতে বাধ্য করা যাইতে পারে। ডামির হস্তে রিভোক নাই।

ভ্রম সংশোধন

পৃষ্ঠা	প্যারা	ছত্র	স্থলে	হইবে
৫	৪	৭	বরবর্ত্তী	পরবর্ত্তী
”	”	”	জন্যে	জন্য
৩৭	দৃষ্টান্ত		♣	♣2.
৪২	” (৩)		২টী নোট্রাম্প	১টী নোট্রাম্প
৪৫	”		রুউতন	রুইতন
৫১	১	৬	তিন শব্দ	একবার
৫২	২	১	কিম্ব	কিম্বা
৫৩	১	৪	২টীর পর হরোতন হইবে।	